Escola Studio

Desenvolvido pelos professores da ESA-Escola Studio de Artes

GUIA CURSO DE DESENHO

On line EDITORA
www.revistaonline.com.br

SUPER-HERÓIS

Nesta edição:

Proporções
Luz e sombra
Anatomia
Expressões
Movimento
e mais...

APRENDA OS SEGREDOS PARA DESENHAR E CRIAR OS SEUS PERSONAGENS

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

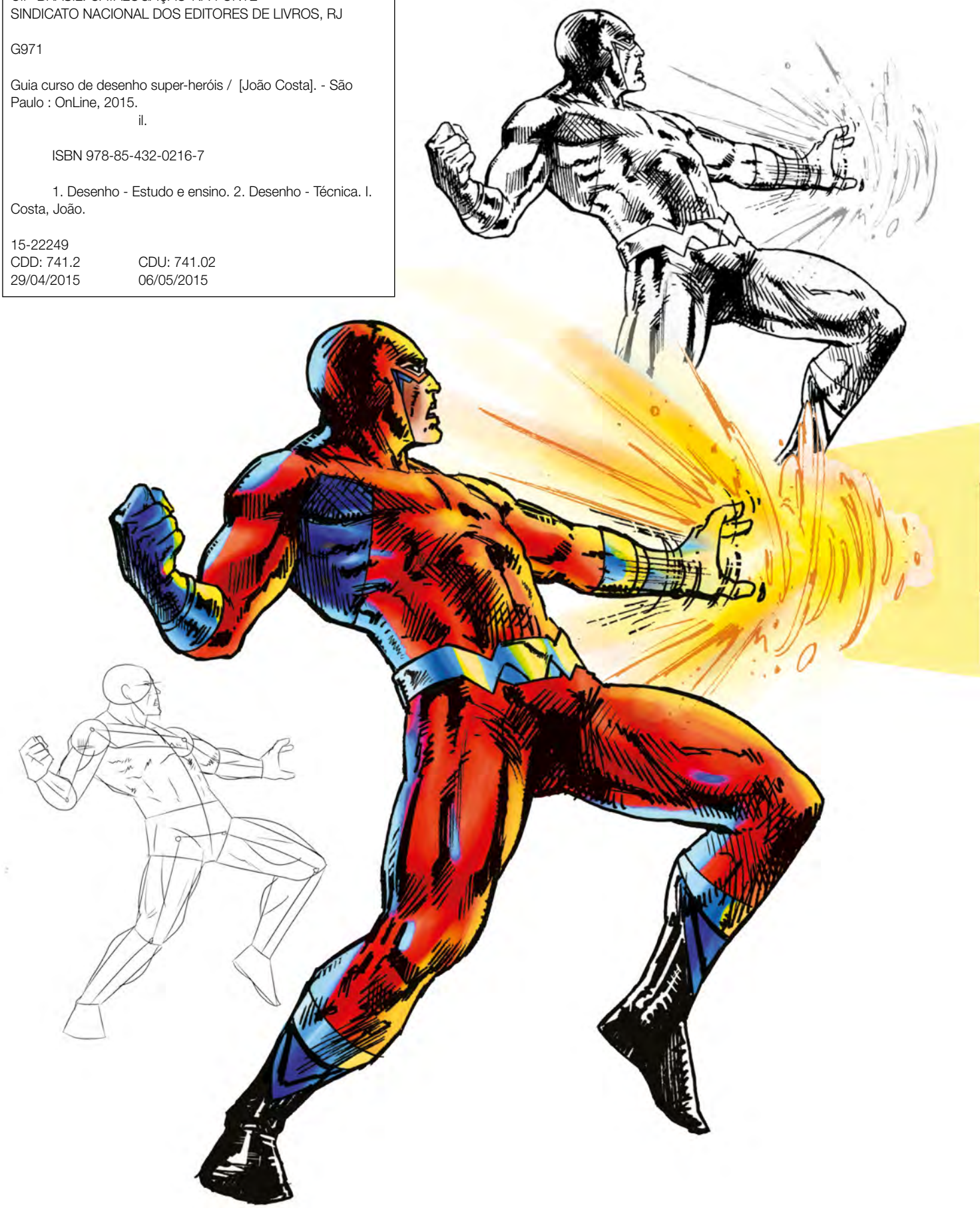
G971

Guia curso de desenho super-heróis / [João Costa]. - São Paulo : OnLine, 2015.
il.

ISBN 978-85-432-0216-7

1. Desenho - Estudo e ensino. 2. Desenho - Técnica. I. Costa, João.

15-22249
CDD: 741.2 CDU: 741.02
29/04/2015 06/05/2015



GUIA CURSO DE DESENHO

SUPER-HERÓIS

On line EDITORA

Escola Studio

On line EDITORA

Escola Studio

PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • VICE-PRESIDENTE EDITORIAL: Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • JORNALISTA RESPONSÁVEL: Andrea Calmon (MTB 47714) • EDITORA: Priscilla Sipans • REDATORA: Paloma Ayala • COORDENADOR DE ARTE: Renato Marcel (diagramacao@editoraonline.com.br) • SUPERVISOR DE MARKETING: Marcelo Rodrigues • ASSISTENTE DE MARKETING: Nathalia Lima • CANAIS ALTERNATIVOS: Luiz Carlos Sarra • DEP. VENDAS: (11) 3687-0099 (vendaatacado@editoraonline.com.br) • DIRETORA ADMINISTRATIVA: Jacy Regina Dalle Lucca • ASSINATURAS: assinatura@editoraonline.com.br • COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: PRODUÇÃO: Esa Studio de Artes • DIRETOR EDITORIAL: João Costa • DIRETOR DE ARTE: Fausto Lopes COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: TEXTOS: Fabiano Moura • ILUSTRAÇÕES: Bruno Paiva e Henrique Lima DIAGRAMAÇÃO: Fabiano Moura Impresso por LOG&PRINT S.A. • Distribuição no Brasil por DINAP • GUIA CURSO DE DESENHO - SUPER-HERÓIS é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Números atrasados com o IBC ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br; Tel.: (0**11) 3512-9477; ou Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP.

Índice

A origem dos super-heróis ---------- 8
O Surgimento ---------- 8
Explosão de Criatividade ---------- 9

Materiais de desenho
Os papéis ---------- 10
Lápis e lapiseiras ---------- 10
Borrachas ---------- 11
Pincéis ---------- 11
Tinta nanquim ---------- 11
Caneta-borracha ---------- 11
Bico de pena ---------- 11
Curva francesa, ---------- 11
gabaritos e régua ---------- 11
Canetas descartáveis ---------- 11
Utilizando o lápis ---------- 12
Exercícios ---------- 12

Anatomia - Cabeça ---------- 13
Elementos ---------- 13
e Rosto ---------- 13
Olhos ---------- 14
Frontal ---------- 14
3/4 ---------- 15
Perfil ---------- 15
Exemplos de olhos variados ---------- 15
Boca ---------- 16
Frontal ---------- 16
3/4 ---------- 17
Perfil ---------- 17
Exemplos bocas ---------- 17
Nariz ---------- 18
Frontal ---------- 18
3/4 ---------- 19
Perfil ---------- 19
Exemplos Narizes ---------- 19
Orelhas ---------- 20
Frontal ---------- 20
3/4 ---------- 21
Perfil ---------- 21
Exemplos orelhas ---------- 21
Cabelos ---------- 22
Cabelos Compridos ---------- 23
Exemplos cabelos ---------- 23
Rosto frontal ---------- 24
Rosto 3/4 ---------- 26
Rosto Perfil ---------- 28
Crânio ---------- 30
Músculos ---------- 31
Esfolado ---------- 32
Planos Faciais ---------- 34
Ângulos da cabeça ---------- 36

Luz e sombra ---------- 38
Origem da Luz ---------- 38
Sombreando o rosto ---------- 40
Exemplos ---------- 40
Perspactiva da cabeça ---------- 42
Expressões ---------- 43
Olhos ---------- 43
Exemplos de expressões ---------- 43
Bocas ---------- 43

Anatomia - Proporções do corpo 45
Corpo frontal ---------- 46
Corpo 3/4 ---------- 48
Corpo perfil ---------- 50
Corpo Aramado ---------- 52
Movimentos ---------- 52
Como Movimentar ---------- 53
Aramado - Preenchimento ---------- 54
Torso ossos ---------- 56
Torso músculos ---------- 57
Exemplos de torsos definidos ---------- 57
Mãos ---------- 58
Vista Palmar ---------- 58
Vista Lateral ---------- 58
Estrutura óssea ---------- 59
Mãos músculatura ---------- 60
Exemplos de mãos finalizas ---------- 61
Braço - estrutura ossea e músculos ---------- 62
Pés ---------- 64
Vista frontal ---------- 64
Vista perfil ---------- 64
Estrutura óssea e músculos ---------- 65
Pernas, óssos e músculos ---------- 66
Esqueleto ---------- 68

Luz e sombra ---------- 70

Perspectiva ---------- 73
A perspectiva ---------- 74
Ponto de fulga ---------- 75

Acessórios, Uniforme e Finalização - 81
Máscara ---------- 82
Exempos de máscaras ---------- 82
Luvas ---------- 83
Botas ---------- 83
Bracelete ---------- 84
Anel ---------- 84
Uniforme e capa ---------- 85
Dicas de arte final ---------- 86

Posturas ---------- 87

A sombria trajetória da criação dos super-heróis

© DC Comics
Arte: Alex Ross

Capazes de feitos inacreditáveis e humanamente impossíveis, as histórias de deuses e semideuses da mitologia grega sempre atraíram uma legião de admiradores. Repaginados e com cenários atuais, hoje, eles são chamados de super-heróis. Saiba como esses protagonistas das HQs nasceram, cresceram e conquistaram os nossos corações

As origens dos aclamados heróis com superpoderes não são tão glamourosas como gostaríamos. Entre trapaças e bandidagens, vamos voltar aos anos 1920 – quando a lei seca, imposta pelo governo dos Estados Unidos, proibia a produção, o transporte e a venda de bebidas alcoólicas – para conhecer personagens e empresas que ajudaram a criar os ídolos poderosos, que fazem parte da nossa vida desde a infância.

Gângsteres, falcatruas e pornografia

Aos 5 anos de idade, o romeno Harry Donenfeld imigrou para os Estados Unidos, em 1898. Ele teve uma criação difícil e precisou se adaptar para sobreviver nas ruas de Nova York. Anos mais tarde, ficou amigo de Frank Costello, gângster ligado ao tráfico de bebidas, e tornou-se sócio de seus irmãos na gráfica da família, a Martin Press. Com algumas influências e trabalhos com pessoas de caráter duvidoso, a empresa tornou-se mais bem-sucedida do que o esperado. Há suspeitas de que o motivo de tanto lucro seja devido ao transporte de bebidas no Canadá, que iam junto com o papel da gráfica, mas isso nunca foi confirmado, então, não vamos acusar ninguém. Pouco tempo depois, Donenfeld tirou os sócios do negócio e mudou o nome da gráfica para Donny Press.

A empresa prosperou ainda mais e se expandiu. Donenfeld, agora, tinha a própria empresa de impressão e distribuição, e passava a imprimir suas próprias revistas, a maioria delas com nudez feminina e histórias pornográficas, impressas em papel barato, as famosas revistas pulp.

Após o término da Lei Seca, veio a Grande Depressão norte-americana, e Donenfeld se esforçava para manter o lucro em meio àquela crise.

Major Wheeler-Nicholson era dono da National Allied Publications, primeira empresa que publicava histórias em tirinhas inéditas em formato de revista. As concorrentes, até então, apenas adquiriam os direitos de reunir tirinhas já publicadas nos jornais. Joe Shuster e Jerry Siegel, que mencionaremos melhor a seguir, eram alguns dos funcionários que prestavam serviços para o major. Com a crise econômica do país, o major se atolou em dívidas – principalmente com a Donny Press, que distribuía a mais nova revista da editora, a Detective Comics – e precisou vender a National para Donenfeld. Sob o comando de mais uma empresa, agora ela tinha o nome de Detective Comics Incorporated. Donenfeld encomendou a Siegel e Shuster uma história focada em ação e aventura, para a qual criaram um protagonista fortão. Na capa, ele erguia um carro e vestia uma roupa de lycra azul com uma sunga vermelha por cima e um grande "S" estampado no peito. Lembrou de alguém?

Donenfeld achou o personagem ridículo, mas a revista fez sucesso de banca. Assim, surgiu o Super-Homem e, com ele, a Era de Ouro dos Quadrinhos. Um dos motivos para o êxito nas vendas foi o período histórico em que surgiu o herói. A recessão e as constantes ameaças de guerra na Europa deixavam as pessoas ávidas por um salvador da humanidade, principalmente entre os mais jovens.

A enxurrada de super-heróis

Criado na década de 1930 pelos amigos Jerry Siegel, fã de ficção científica, e Joe Shuster, talentoso desenhista e admirador de fisiculturismo, Superman ou, como também é chamado por aqui, Super-Homem, era um vilão com poderes psíquicos usados para manipular pessoas e conquistar o mundo. Só anos mais tarde, Siegel o reescreveu para Donenfeld como o herói que ficou famoso no mundo inteiro.

O período inicial das Histórias em Quadrinhos é conhecido como Era de Ouro e inicia-se com a primeira história do Super-Homem, na revista Action Comics número 1, da National Allied Publications.

Com o sucesso de vendas, o super-herói ganhou uma revista mensal só dele. Siegel e Shuster assinaram um contrato que lhes davam 140 dólares (um bom dinheiro na época), além de dez anos de exclusividade na produção das histórias. O herói também chegou às tirinhas dos jornais e, aos poucos, a história de Kal-El foi moldada como a conhecemos: um bebê saído de Krypton, criado por um casal de

fazendeiros do Kansas e com a identidade secreta de Clark Kent, jornalista do Planeta Diário, em Nova York.

O sucesso do Super-Homem abriu os olhos de outros empresários para o filão dos quadrinhos. Martin Goodman fundou a Timely Comics, em 1939. Martin era famoso por falir suas empresas para não pagar os colaboradores. Mas, com o sucesso de sua revista, a Marvel Comics, ele não precisou mais usar dessa vil artimanha.

A Detective Comics Inc. também encomendou outros heróis para seus colaboradores e um deles foi Batman, do desenhista Bob Kane e do roteirista Bill Finger. Bob, infelizmente, só assumiu a coautoria de Bill após a morte do roteirista. Bat-Man, como era grafado no começo, fez sucesso logo na primeira aparição, na edição 27 da Detective Comics. Sua história sofreu inúmeras mudanças, mas a ideia de um herói da noite que perdeu os pais quando criança permanece até hoje.

No fim de 1941, os Estados Unidos entraram na Segunda Guerra Mundial e o abastecimento de muitos produtos foi prejudicado, principalmente do papel. Mas a indústria dos quadrinhos não foi afetada, já que, para o governo, era um importante meio de propagar a aversão que a população deveria sentir pelos adversários de guerra. Os super-heróis – seres extremamente bons, dignos e sempre dispostos a salvar o próximo – começaram, então, a exibir mais amor pelo país e a posarem próximos à bandeira norte-americana, principalmente depois do bombardeio japonês em Pearl Harbour. Neste ano nasce o mais patriota dos heróis: o Capitão América, de Jack Kirby e Joe Simon.

O herói foi o grande astro da Timely Comics. Porém, isso não poupou os criadores e editores de entrarem para a lista de vítimas das armações de Goodman, que tinha prometido uma porcentagem nas vendas da revista do Capitão América, mas não cumpriu o acordo. Com isso, Kirby e Simon foram procurar emprego na concorrente, a DC.

Goodman não quis contratar mais ninguém para conduzir as histórias dos personagens e resolveu promover o office-boy de 19 anos da empresa a editor. Seu nome era Stanley Lieber, mais conhecido como Stan Lee.

A guerra acaba e a população, que precisava se reerguer depois de tanta destruição, perdia o interesse pelas histórias em quadrinhos. O que aumentava eram os críticos que propagavam a ideia de que a violência entre jovens era culpa da violência retratada nas HQs.

Os moralistas do Congresso dos Estados Unidos pressionou o governo a tomar uma providência em relação a isso. Foi então que surgiu a Comics Code Authority, um tipo de autocensura das editoras, que estampavam um aviso nas capas de que o conteúdo estava nos padrões "da moral e dos bons costumes". As cenas de luta foram banidas, assim como outros tipos de violência, certas palavras, cenas de nudez, sexo, carinhos… Foi só a partir dos anos 2000 que as editoras foram abandonando essa regra.

Com tantas restrições, foi preciso ser mais criativo do que o costume para elaborar outros heróis. Personagens existentes tiveram suas origens revisadas, como o Flash e o Lanterna Verde, da DC, e heróis foram moldados de acordo com a censura da época, como o Quarteto Fantástico, da Marvel, criados para concorrer com a Liga da Justiça.

Em 1961, a Timely Comics passa a se chamar Marvel e começa a ascensão da carreira de Stan Lee, com sua primeira criação de sucesso: o Quarteto Fantástico. Até 1963, outros ícones foram criados por ele, como Hulk, Thor, Homem-Aranha, Homem-de-Ferro, os Vingadores e os X-Men. Pela primeira vez, o time de heróis da Marvel era digno de competir com a rival DC.

DC e Marvel na TV

Os super-heróis pipocavam na TV. Super-Homem, que já tinha um programa de rádio famoso, chegou às telinhas, em 1952, personificado em George Reeves. Mas o ator se suicidou em 1959, chocando o mundo e contradizendo o perfil de um super-herói. A produção da série foi encerrada.

Em 1966 foi a vez do Batman virar febre nas telinhas. A série acabou após três temporadas. Em 1969, o Homem-Morcego, junto com Robin, o Menino Prodígio, retorna, mas, dessa vez, em desenho animado, em uma parceria com a famosa produtora de desenhos animados Hanna-Barbera. A animação, chamada de Superamigos, trazia, também, Super-Homem, Mulher-Maravilha, Aquaman entre outros. A Marvel traz o Hulk, sua primeira série na TV, somente em 1978.

Em 1975 veio a público a penúria que os "pais" do Homem de Aço estavam passando. Eles processaram a DC para tentar recuperar os direitos sobre o herói, mas perderam, em 1948. Não ganharam mais nada depois que o contrato acabou. Quando Siegel ficou sabendo que a Warner Bros lançaria um filme de produção milionária do Super-Homem, escreveu uma carta, revoltado, e divulgou para todos, contando como ele e o amigo Shuster estavam na miséria enquanto outros estavam cada vez mais ricos com a criação deles. Para abafar o caso e não estragar a reputação do filme e da empresa, que já tinha incorporado a DC, a Warner decide pagar uma pensão vitalícia aos dois.

O tempo passou e o cenário dos super-heróis também. Hoje, filmes e games de heróis trazem terroristas como grandes vilões da humanidade. As histórias se adaptam de acordo com os acontecimentos na vida real. Se pararmos para pensar, as histórias de super-heróis não foram criadas para ser complexas e sim, para entreter o público e nos fazer imaginar que há esperança e justiça no mundo.

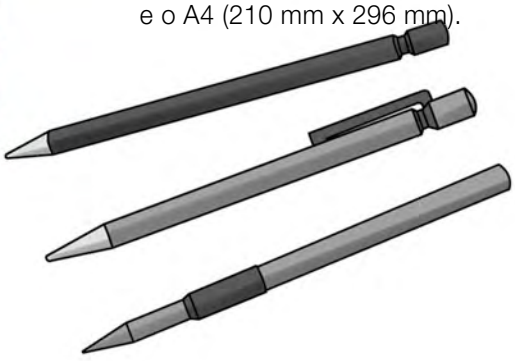
© DC Comics
Arte: Bob Kane

Materiais de desenho

Os papéis

São muitos os tipos de papéis que podem ser utilizados para o desenho de HQ (história em quadrinhos). Existem papéis lisos, semirrugosos, rugosos, texturizados e cartonados.

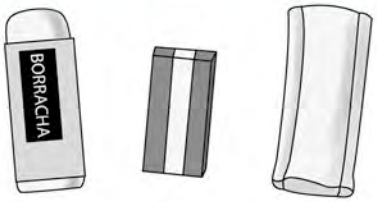
Podemos encontrar grande variedade de tamanho, porém, os mais usados para desenhar são o A3 (296 mm x 420 mm) e o A4 (210 mm x 296 mm).



Lápis e lapiseiras

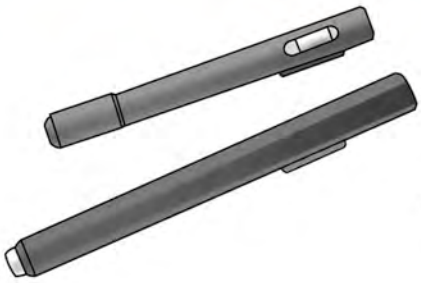
Podemos encontrar grande variedade de grafites:

- *Duros:* possuem a indicação “H” - abreviação da palavra “Hard”, que significa duro, usados para litografia.
- *Médio:* lápis “HB” são “Hard/Brand”, que significa dureza média.
- *Macios:* lápis “B” são “Brand” ou “Black”, que significa macio ou preto. Estas definições de lápis também são aplicadas para grafites de lapiseiras.



Borrachas

Podemos encontrar uma grande variedade de borrachas no mercado, no entanto, as mais indicadas são as de formatos ergonômicos: achatadas ou circulares, quadradas ou retangulares, pois, por serem mais duras, proporcionam maior firmeza para apagar detalhes.



Caneta-borracha

Ideal para apagar pequenas áreas e fazer alguns efeitos com mais precisão e segurança, sem danificar o desenho nem o papel. Além disso, não se despedaça ao apagar.

Canetas descartáveis

Disponíveis em diversos tipos de espessuras e pontas, possuem um traço limpo e sua ponta semiflexível possibilita um traço mais fino ou mais grosso, de acordo com a pressão feita sobre a caneta.

Pincéis

São usados para finalizar a arte e, também, podem servir para pintar grandes áreas de preto. Em alguns momentos, podem ser usados para aplicar corretor líquido ou tinta branca.

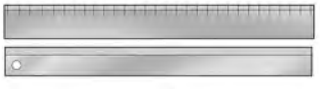
Bico de pena

Essas canetas são muito utilizadas para arte final, pois possuem penas e pontas que determinam a espessura da linha. Para prolongar sua vida útil, é preciso mantê-las limpas após o uso.

Tinta nanquim

É usada nas caneta nanquim recarregáveis e bico de pena. A melhor tinta é aquela à prova d'água, pois não borra ao aplicar outras técnicas.

Curva francesa, gabaritos e régua



• *Curva francesa:* existem em muitos formatos e tamanhos. Fáceis de usar, basta posicioná-las sobre o desenho até encontrar a curva que mais se assemelha àquela que você quer desenhar.

• *Gabaritos:* disponíveis em grande variedade de formas e tamanhos, são muito utilizados para fazer desenhos mais precisos com base em figuras geométricas, como rodas de carros e balões.

• *Régua:* usada para traçar linhas retas.

Utilizando o lápis

Existem duas formas de segurar o lápis com o objetivo de melhorar a coordenação motora, proporcionando, assim mais estabilidade ao se desenhar. No entanto, é importante ressaltar que a melhor maneira de segurar um lápis é aquela que lhe deixa confortável para fazer o desenho. A seguir, vamos fazer os exercícios para trabalhar a coordenação motora, e, assim, ter o domínio da mão para facilitar o desenho.

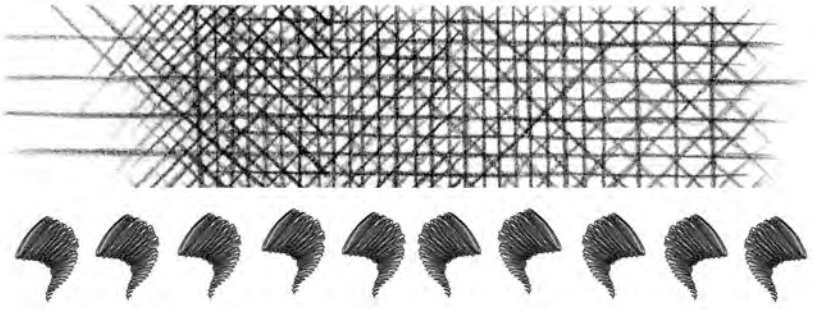
Esta é a posição normal de segurar o lápis. Note que o dedo mínimo apoiado no papel estabiliza a mão.

Esta posição, igual à usada para segurar o pincel, permite maior liberdade de movimentos.

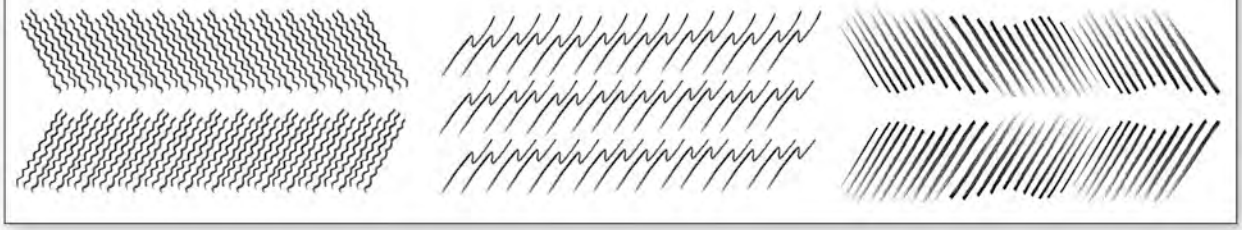
Exercícios

O primeiro exercício tem o objetivo de desenvolver a coordenação motora e "soltar" a mão para que os traços possam fluir. Utilizando um lápis de 2B e outro HB, trabalhe rapidamente, movendo o braço inteiro. Não se apegue aos detalhes.

Desenhe diversas linhas paralelas na vertical, horizontal, diagonal e curvadas, variando os tamanhos em longas ou curtas.



Pratique os exemplos abaixo:

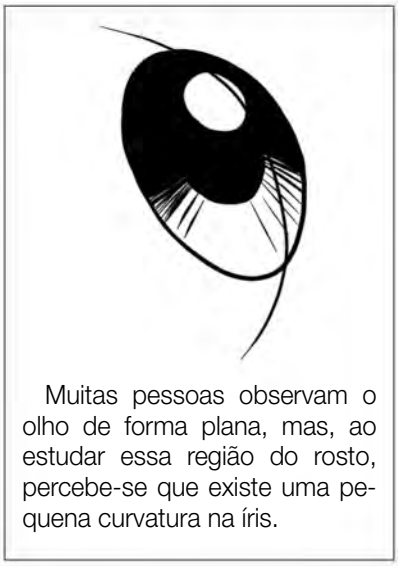


Anatomia

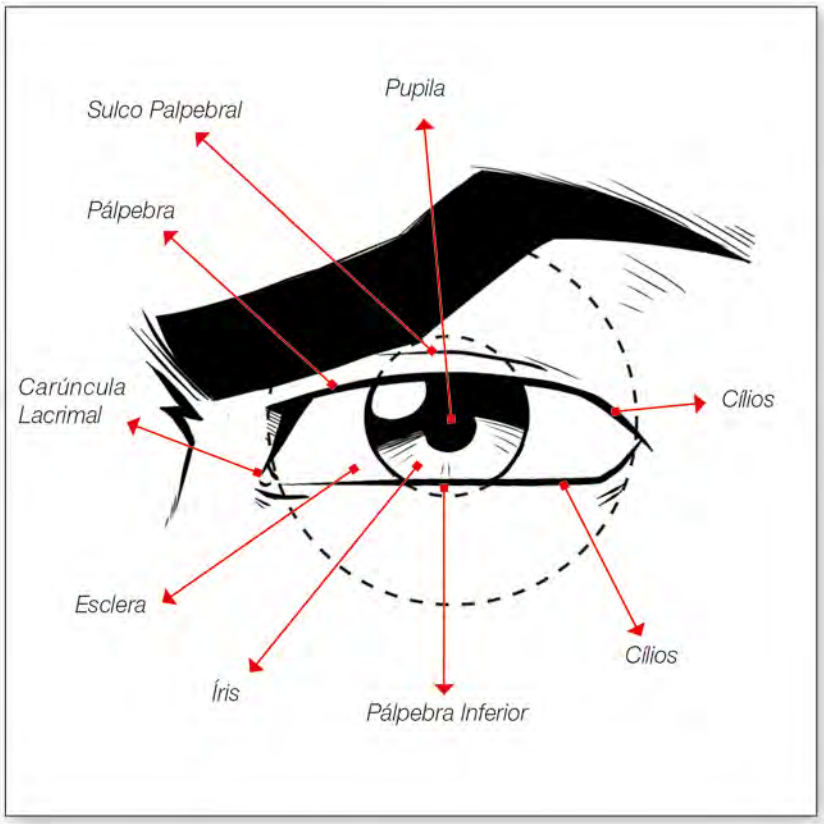
Cabeça, Elementos e Rosto

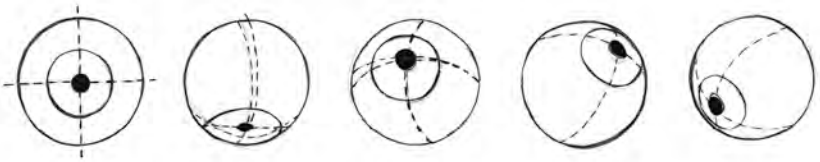
Olhos

Os olhos trazem a personalidade do personagem, sendo comumente o primeiro elemento do rosto a ser estudado. Nos desenhos de super-heróis, essa região da face traz algo a mais, como poderes ou alguma capacidade especial que o coloca em destaque.



Muitas pessoas observam o olho de forma plana, mas, ao estudar essa região do rosto, percebe-se que existe uma pequena curvatura na íris.



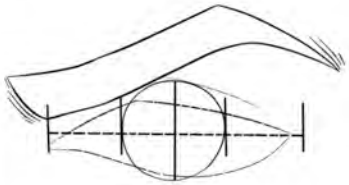


Observe que a forma do olho é um círculo e, para estudar seu movimento, devemos procurar fazer várias esferas, posicionando seus elementos.

Frontal

Passo 1 - Trace uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais.

Passo 2 - Desenhe um círculo nas partes centrais e feche o contorno do olho. Em seguida, marque a pálpebra e a sobrancelha logo acima.

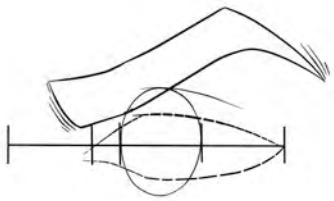


Passo 3 - Comece a finalização pelo preenchimento das áreas em preto e vá detalhando a íris e as pálpebras, completando-as com os cílios e a sobrancelha.

3/4

Passo 1 - Inicie a construção por uma linha horizontal e divida-a em três partes iguais. Em seguida, elimine uma das partes.

Passo 2 - Depois, siga as etapas anteriores, porém, com a íris oval, feche o contorno do olho e marque a pálpebra e a sobrancelha.

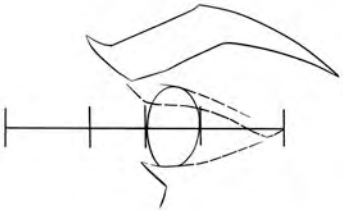


Passo 3 - Agora, trace o acabamento no desenho do olho, detalhando todas as partes.

Perfil

Passo 1 - Trace uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais. Depois, elimine duas partes.

Passo 2 - Desenhe uma elipse em uma das partes que sobraram e feche o contorno do olho com uma forma triangular. Então, marque a pálpebra e a sobrancelha.

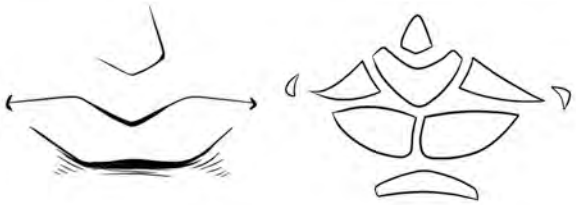


Passo 3 - Siga os passos de acabamento anteriores e marque a pálpebra e a sobrancelha logo acima.

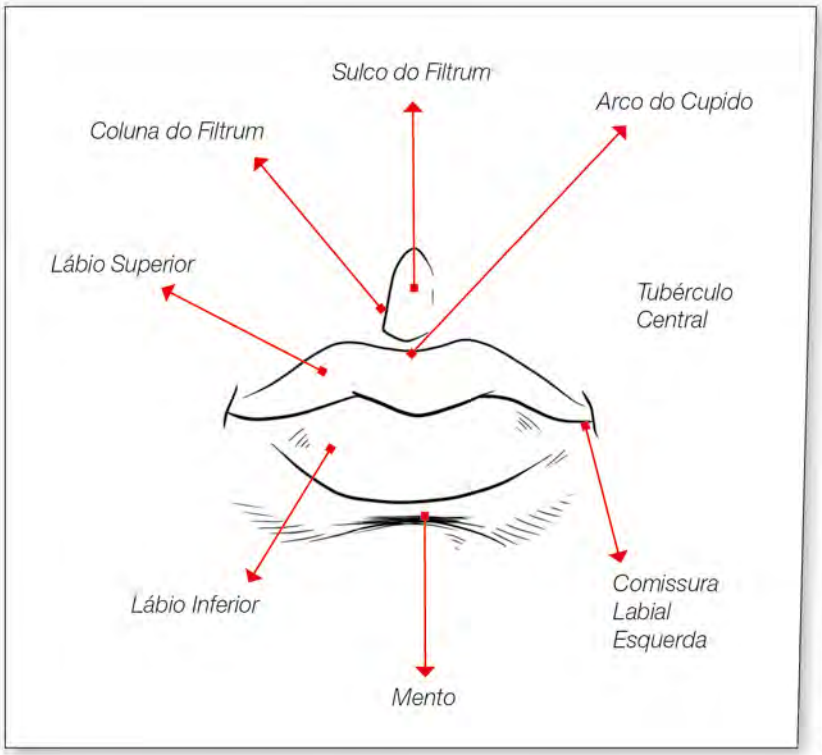
Exemplos de olhos variados:

Boca

A boca é de grande importância para a representação das expressões faciais. É utilizada para habilitar poderes nos personagens, como gritos sônicos, por exemplo. Geralmente, desenhamos apenas a vista externa, ou seja, os lábios, mas, quando a boca está aberta, mostra as gengivas, a dentição e toda a parte interna.



As expressões faciais são consequência do movimento dos músculos da face alteram a forma dos lábios.

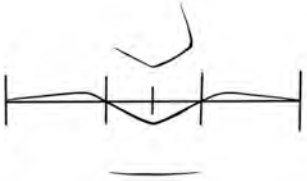


Procure observar os movimentos de sua boca em um espelho e note as variações que ocorrem com os movimentos.

Frontal

Passo 1 - Trace uma linha horizontal e divida-a em quatro partes. Ao centro, marque dois triângulos invertidos.

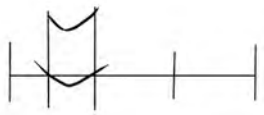
Passo 2 - Observe o exemplo e desenhe linhas, unindo as partes como um "M" abaixo e um pequeno "V" logo abaixo da linha interlabial, além de um traço para marcar o lábio inferior.



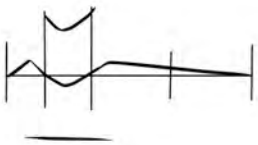
Passo 3 - Defina as formas e reforce as linhas, seguindo o formato dos lábios. Note que os cantos são mais escuros.

3/4

Passo 1- Desenhe uma linha horizontal e divida-a em três partes iguais. Depois, marque dois triângulos invertidos. Note que um lado fica maior do que o outro.



Passo 2- Marque um "M" acima e um pequeno "V" logo abaixo da linha interlabial, além de um pequeno traço para marcar o lábio inferior.



Passo 3 - Siga com a mesma finalização dos passos anteriores, reforçando as linhas e definindo os formatos.

Perfil

Passo 1 - Faça uma linha horizontal e divida-a em quatro partes. Depois, elimine duas partes.

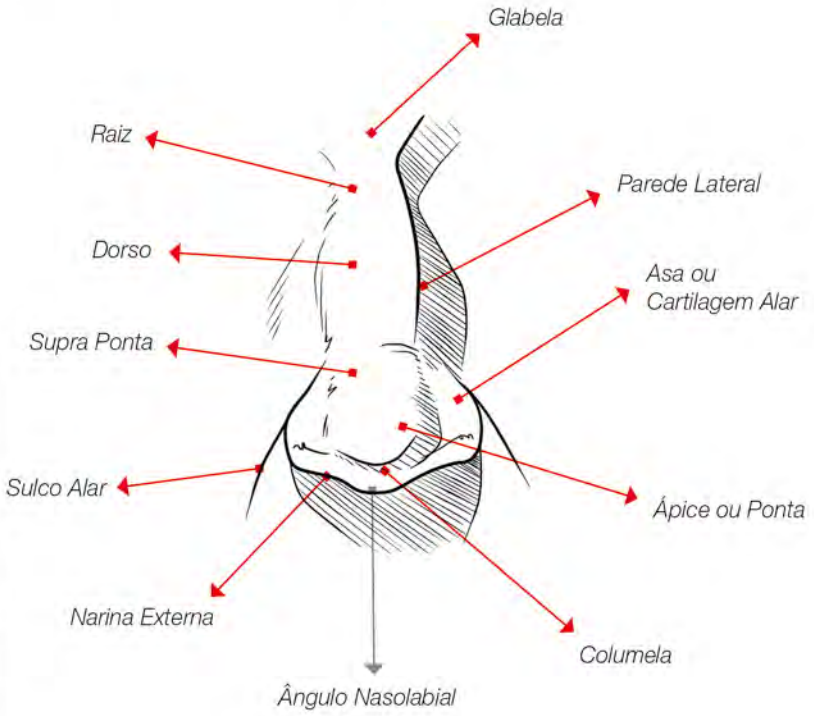
Passo 2 - Trace uma forma arredondada para o lábio inferior. A vista lateral mostra o lábio superior sobre o inferior, projetado para frente.

Passo 3 - Desenhe uma forma arredondada para o lábio inferior. A vista lateral mostra o lábio superior sobre o inferior, projetado para frente.

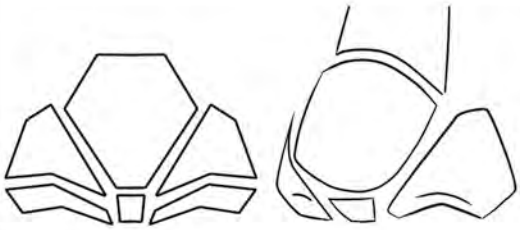
Exemplos de bocas:

Nariz

O nariz é um elemento central do rosto e se projeta para fora da cabeça, onde acaba se destacando. Pode ter diversos formatos, dependendo do estilo do personagem. Trata-se de um elemento que não possui expressão no rosto, mas, mesmo assim, é muito importante.



O nariz sempre acaba se destacando bem mais em determinados ângulos do rosto.

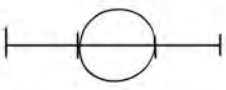


Quando separamos as partes dos elementos do nariz, fica mais fácil desenhá-lo.

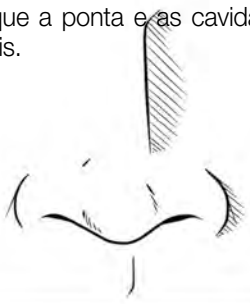
Frontal

Passo 1 - Trace uma linha horizontal e divida-a em três partes iguais.

Passo 2 - Faça um círculo na parte central, posicionando-o no centro da linha horizontal, como mostra o exemplo.

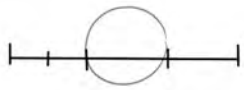


Passo 3 - Trace dois semicírculos para formar as cartilagens alares. Com uma linha curva, marque a ponta e as cavidades nasais.

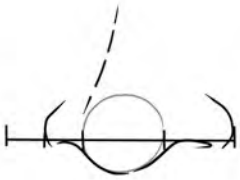


3/4

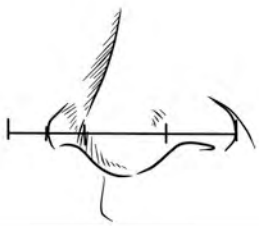
Passo 1 - Inicie uma linha horizontal e divida-a em três partes iguais. Depois, marque um círculo na parte dois e divida a parte um ao meio.



Passo 2 - Desenhe dois semicírculos para formar as cartilagens alares. Com uma linha curva, marque a ponta e as cavidades nasais.

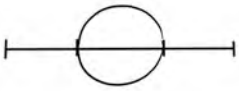


Passo 3 - Defina o desenho conforme a figura para garantir um bom resultado.

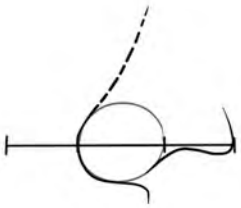


Perfil

Passo 1 - Trace uma linha horizontal e divida-a em três partes iguais. Depois, marque um círculo na parte dois.



Passo 2 - Em uma forma triangular, marque o nariz em uma linha curva, partindo da parte lateral do círculo. Depois, desenhe a cavidade nasal e a cartilagem alar.



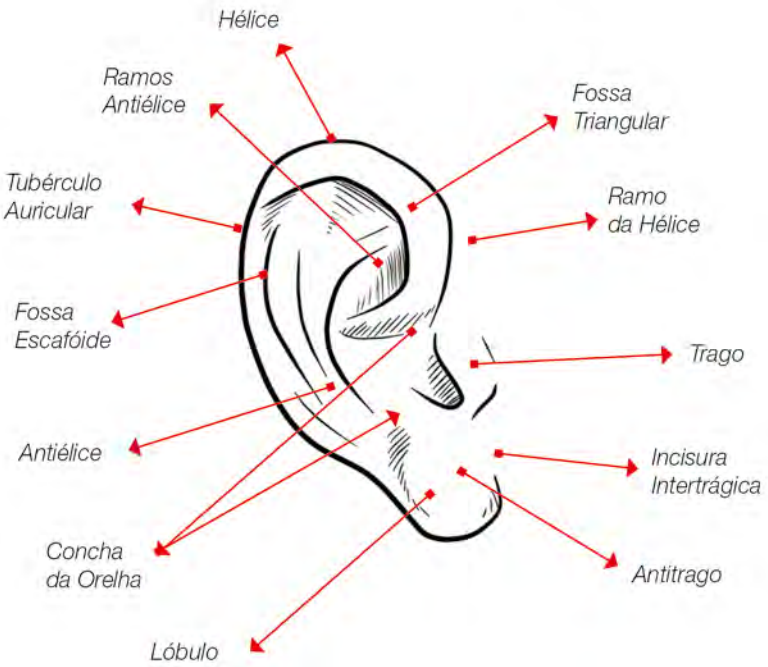
Passo 3 - Defina o desenho, dando forma ao nariz, para garantir um bom resultado.

Exemplos de narizes:

Orelhas

A orelha é o pavilhão auricular, ou o ouvido externo. Note que, quando desenhamos um rosto frontal, não temos a visão frontal da orelha, mas sim, a de perfil. Para que tenhamos a visão frontal, o rosto deve ser retratado de perfil, para que se possa notar seus detalhes.

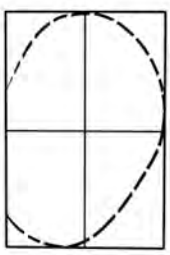
Se desenharmos a orelha de forma separada, podemos notar os elementos que a compõem de forma simplificada.



Observe os exemplos e note todos os elementos que formam os volumes e planos da orelha.

Frontal

Passo 1 - Trace um retângulo dividido em quatro partes e marque uma forma oval dentro dele.



Passo 2 - Defina as formas da orelha. Para isso, apague as linhas de construção.

Passo 3 - Defina os elementos internos, preocupando-se com o detalhamento.

3/4

Passo 1 - Desenhe um retângulo e divida-o na base em quatro partes iguais. Depois, trace uma elipse.

Passo 2 - Apague as linhas de construção e marque os detalhes. Note que a orelha fica um pouco estreita.

Passo 3 - Siga os passos anteriores e defina toda a parte interna da orelha.

Perfil

Passo 1 - Trace um retângulo e divida-o em quatro partes iguais na base. Depois, trace uma elipse mais estreita.

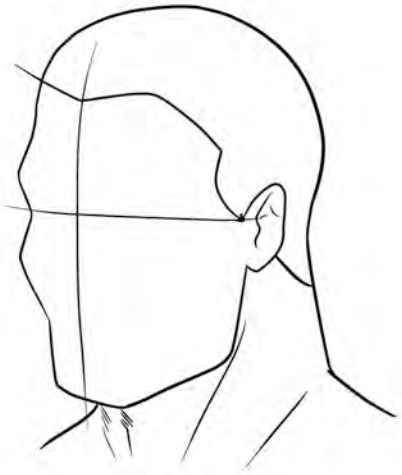
Passo 2 - Apague as linhas do esboço e trabalhe nos poucos detalhes que se apresentam.

Passo 3 - O acabamento do desenho é como o anterior, ou seja, preocupe-se com os detalhes.

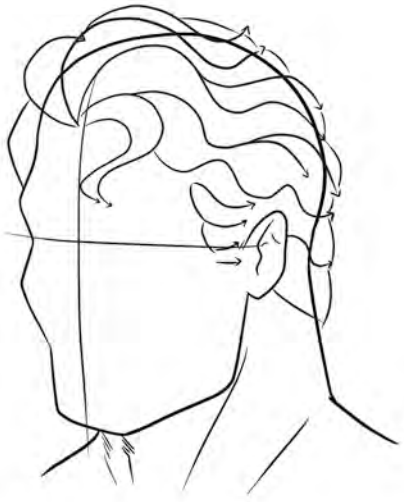
Exemplos de orelhas:

Cabelos

Os cabelos ajudam no visual do super-herói para deixá-lo com características próprias, facilitando sua identificação. Existem muitos estilos de cabelos que podem ser trabalhados.



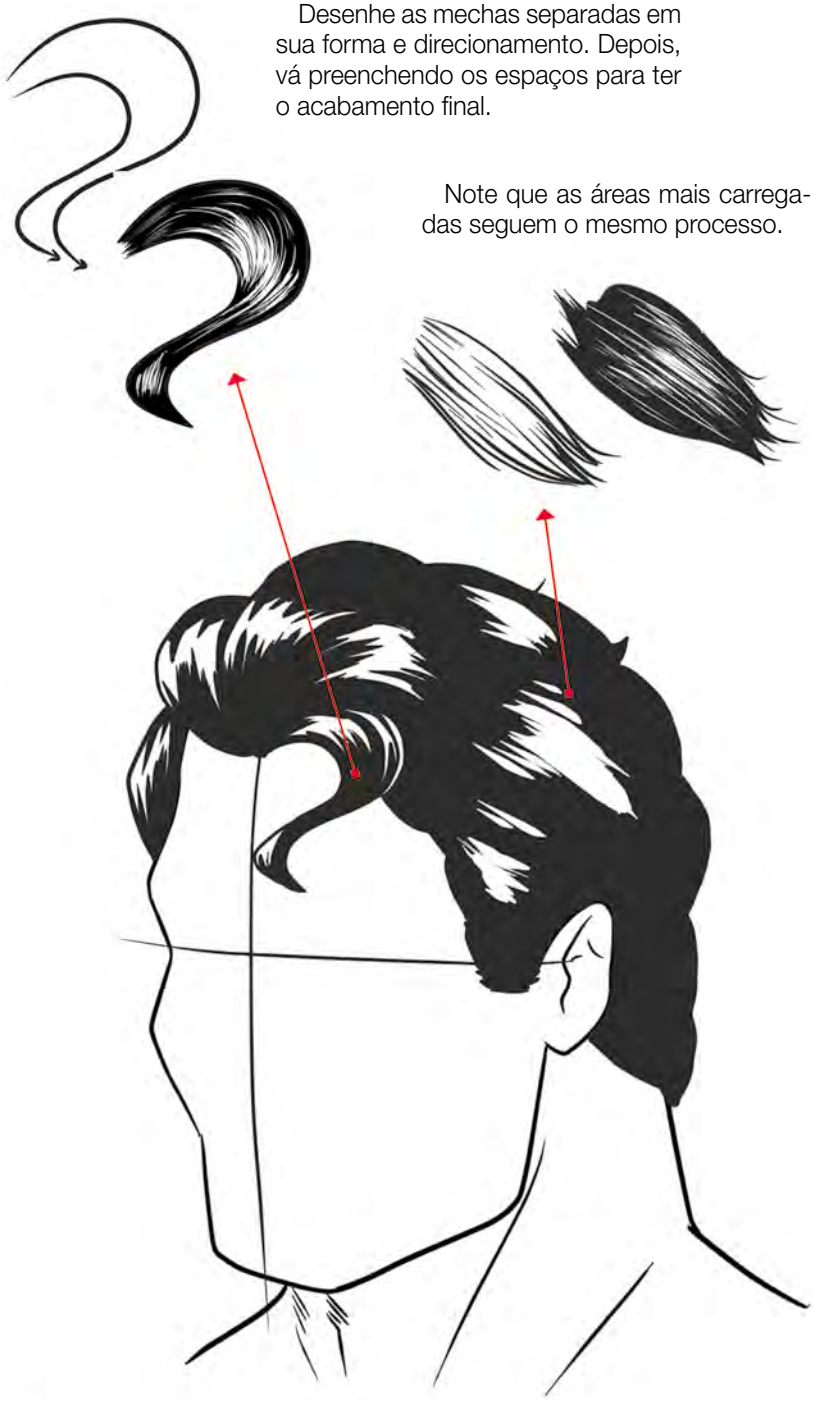
Passo 1 - Comece desenhando a marcação na testa, limitando onde o cabelo vai iniciar.



Passo 2 - Marque as mechas que vão direcionar o penteado do cabelo com algumas linhas. Defina as mechas da franja também.

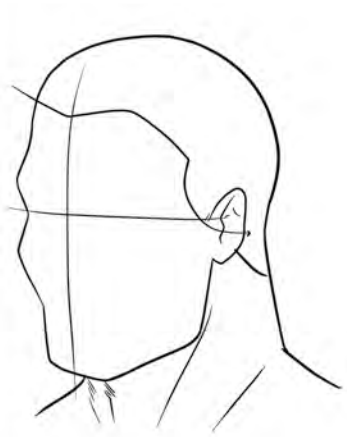
Desenhe as mechas separadas em sua forma e direcionamento. Depois, vá preenchendo os espaços para ter o acabamento final.

Note que as áreas mais carregadas seguem o mesmo processo.

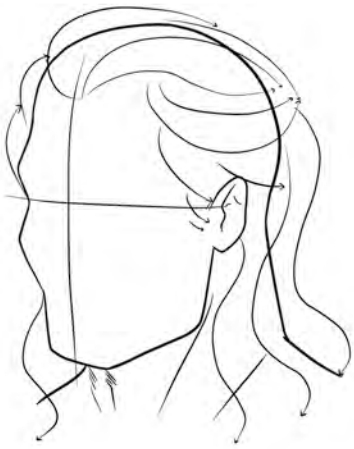


Passo 3 - Continue definindo os grupos de mechas, seguindo os traços marcados e vá preenchendo para dar os volumes.

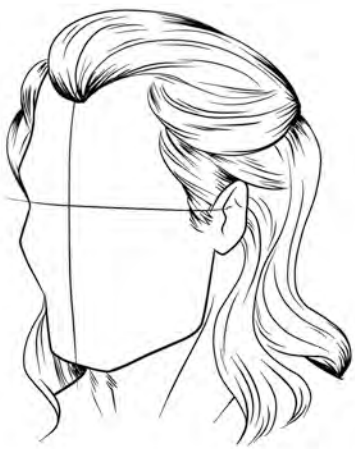
Cabelos Compridos



Passo 1 - Comece marcando as linhas que iniciam o cabelo.

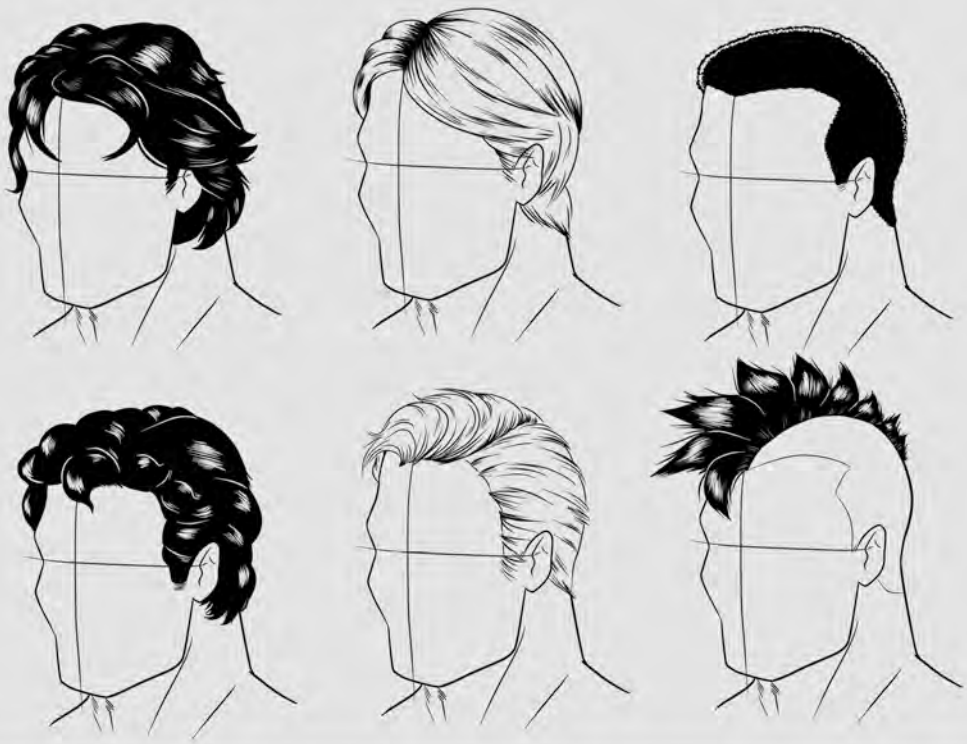


Passo 2 - Direcione as linhas, formando mechas e marcando o estilo do penteado e caimento do cabelo.



Passo 3 - Quando o cabelo é de uma tonalidade mais clara ou louro, trabalhe cada grupo de mechas fio a fio, com os traços seguindo os volume e o direcionamento.

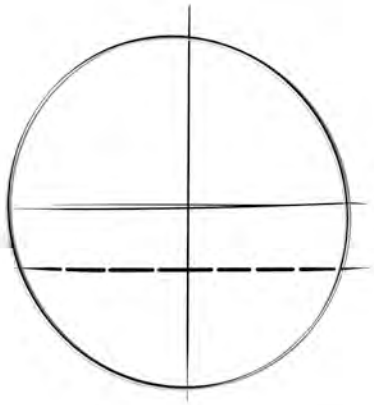
Exemplos de cabelos:



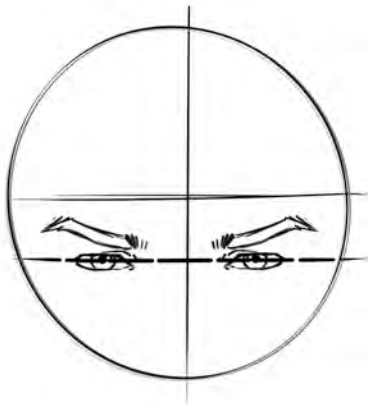
Rosto frontal

Existem maneiras distintas para começar a desenhar o rosto de um super-herói. Para isso, procuramos partir de uma forma geométrica, como um círculo, e, assim, seguir a construção para obter os resultados esperados. Agora, vamos acompanhar esse processo de uma forma mais simples, seguindo os passos abaixo.

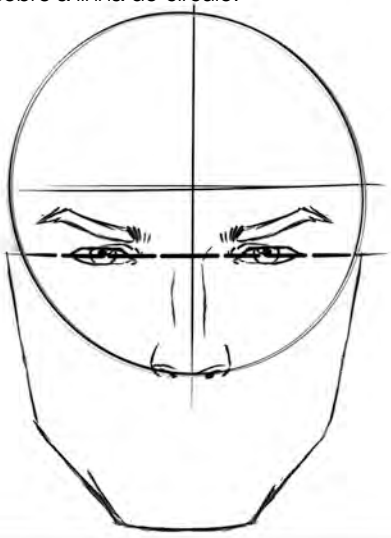
Passo 1 - Desenhe um círculo e divida-o em quatro partes iguais, com linhas horizontais e verticais. Próxima à metade de baixo, trace uma linha horizontal.



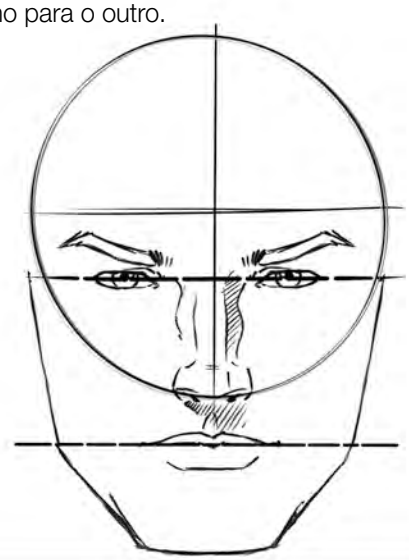
Passo 2 - Na linha horizontal abaixo da metade, desenhe os olhos, as sobrancelhas e inicie a marcação para formar o nariz.



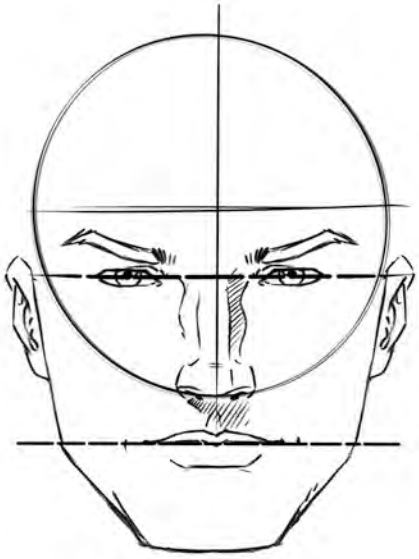
Passo 3 - Use a metade do círculo para marcar a parte de baixo, a mandíbula. Depois, marque o nariz sobre a linha do círculo.



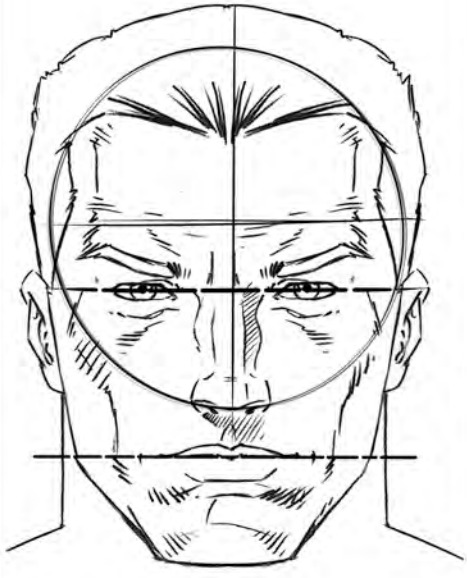
Passo 4 - Faça a linha da boca logo abaixo do nariz, com a largura entre a metade de um olho para o outro.



Passo 5 - Faça as orelhas com a altura que vai da sobrancelha para a base do nariz.



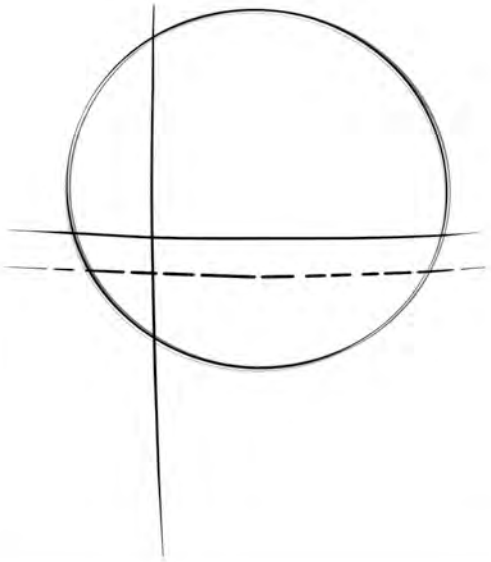
Passo 6 - Agora, faça o formato do cabelo, marcando suas linhas e mechas. Aproveite para definir o rosto.



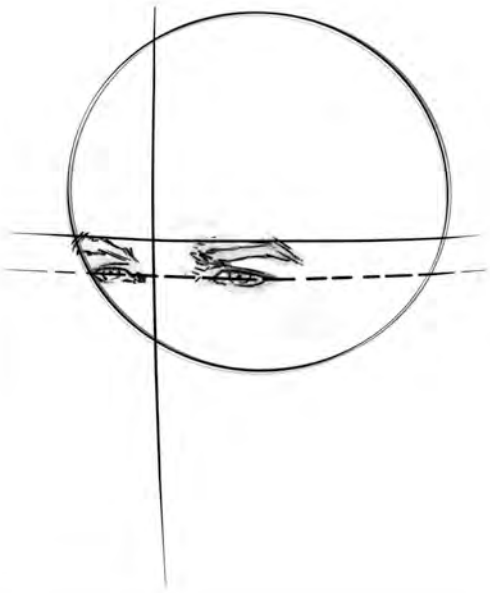
Passo 7 - Finalize o rosto, detalhando o que for necessário. Por fim, apague as linhas de construção.

Rosto 3/4

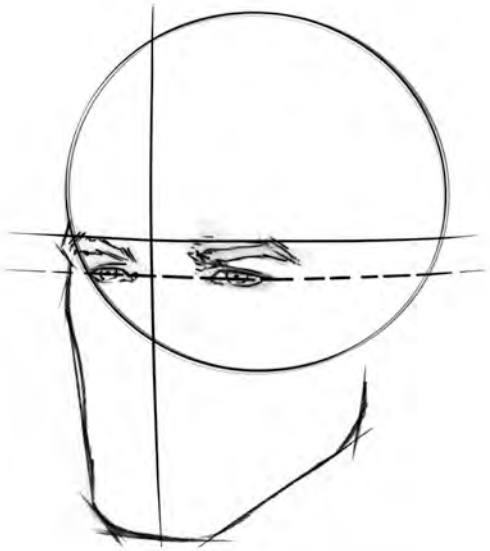
Passo 1 - Faça um círculo e divida-o ao meio, na horizontal. Depois, trace uma linha na vertical para o lado esquerdo com cerca de um quarto de medida e faça outra na horizontal, logo abaixo da que divide o círculo ao meio.



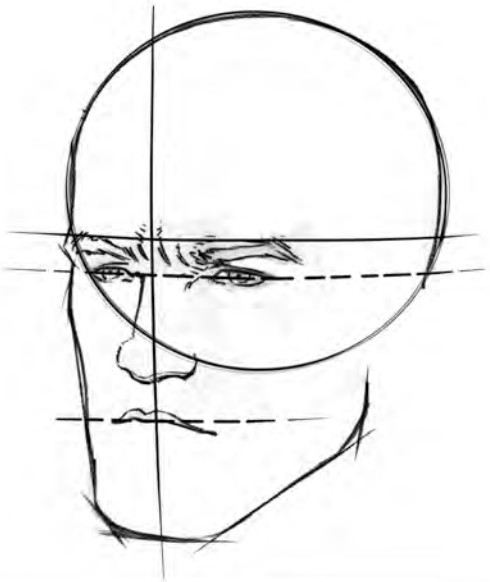
Passo 2 - Desenhe os olhos e as sobrancelhas na linha abaixo do centro do círculo.



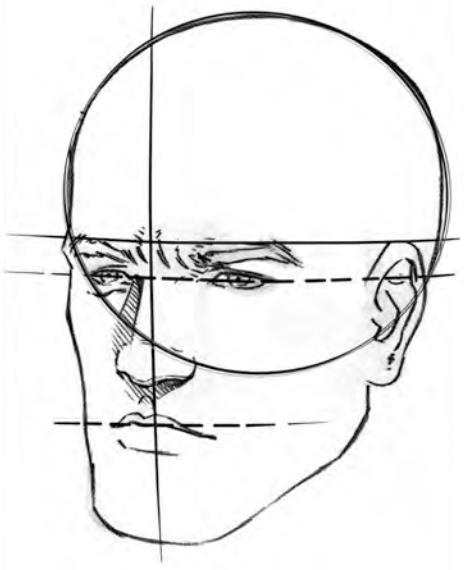
Passo 3 - Agora, faça a mandíbula, projetando a medida de meio círculo, conforme o exemplo.



Passo 4 - Desenhe o nariz, partindo da linha que foi marcada na vertical, e faça a marcação da boca com uma linha logo abaixo do nariz.



Passo 5 - Desenhe a orelha, tomando como referência a distância entre a sobrancelha e o nariz, encaixando-a no início da mandíbula.

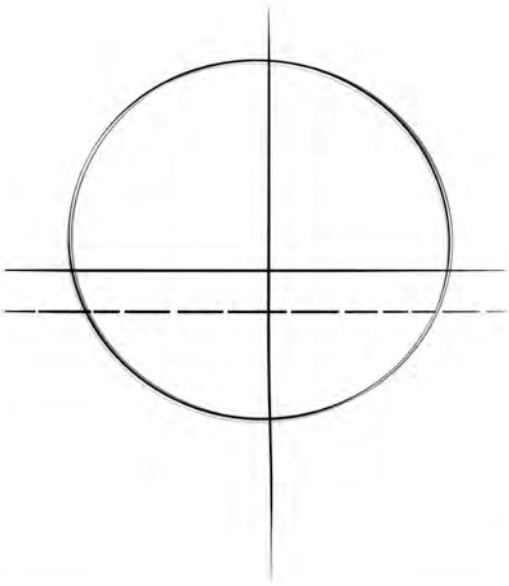


Passo 6 - Faça o cabelo, marcando as linhas das mechas, e siga traçando o pescoço e outros detalhes, conforme mostra a referência.

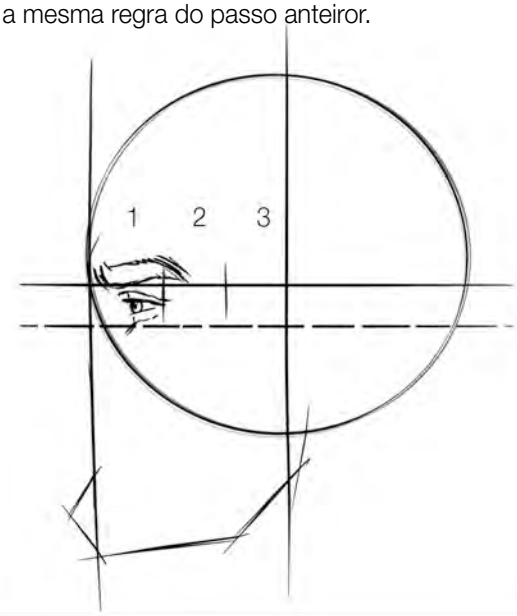
Passo 7- Finalize o desenho, apagando as linhas de construção e definindo as linhas finais, bem como os detalhes.

Rosto Perfil

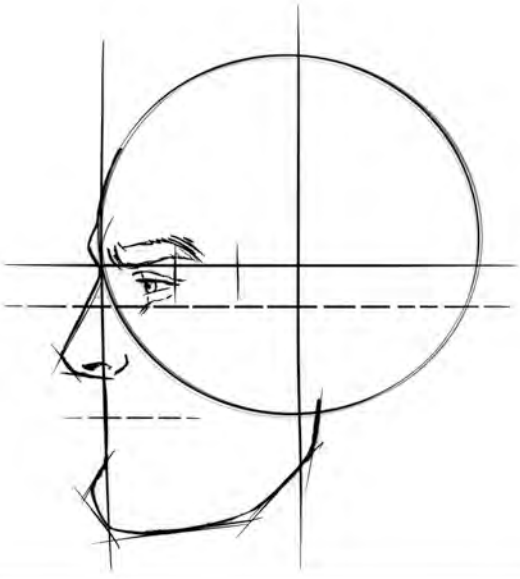
Passo 1 - Trace um círculo e divida-o em quatro partes iguais, marcando a linha inferior próxima da metade.



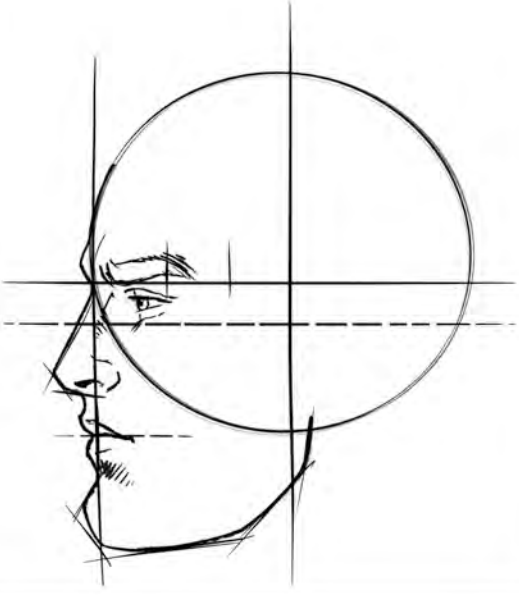
Passo 2 - Divida a parte esquerda da linha horizontal em três partes iguais e trace o olho na primeira parte. Então, faça uma linha vertical mais à frente. Desenhe a mandíbula, seguindo a mesma regra do passo anteiror.



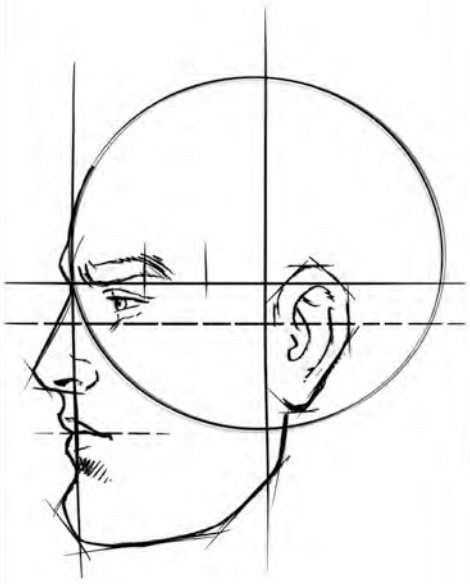
Passo 3 - Faça um triângulo, marcando a forma do nariz. Abaixo, marque a linha da boca. Note que o nariz é projetado para fora da linha vertical esquerda.



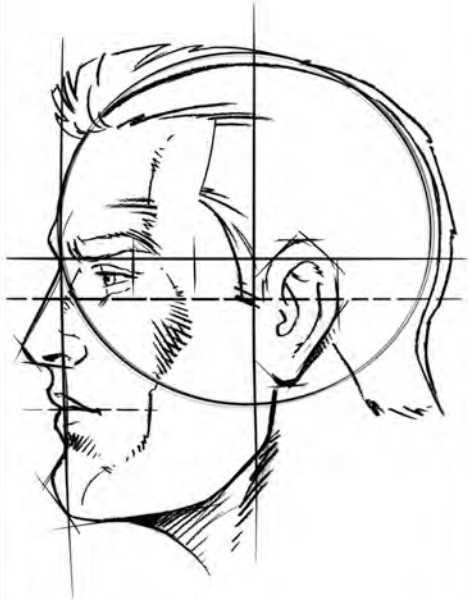
Passo 4 - Defina os elementos e o queixo conforme a referência. Então, desenhe a boca, usando a metade do olho para encontrar o fim da linha interlabial.



Passo 5 - Desenhe a orelha e faça a marcação da parte superior da cabeça, seguindo o círculo inicial como referência para encontrar o encaixe do pescoço.



Passo 6 - Desenhe o pescoço e faça a marcação do cabelo, notando que ele faz um volume acima da cabeça.

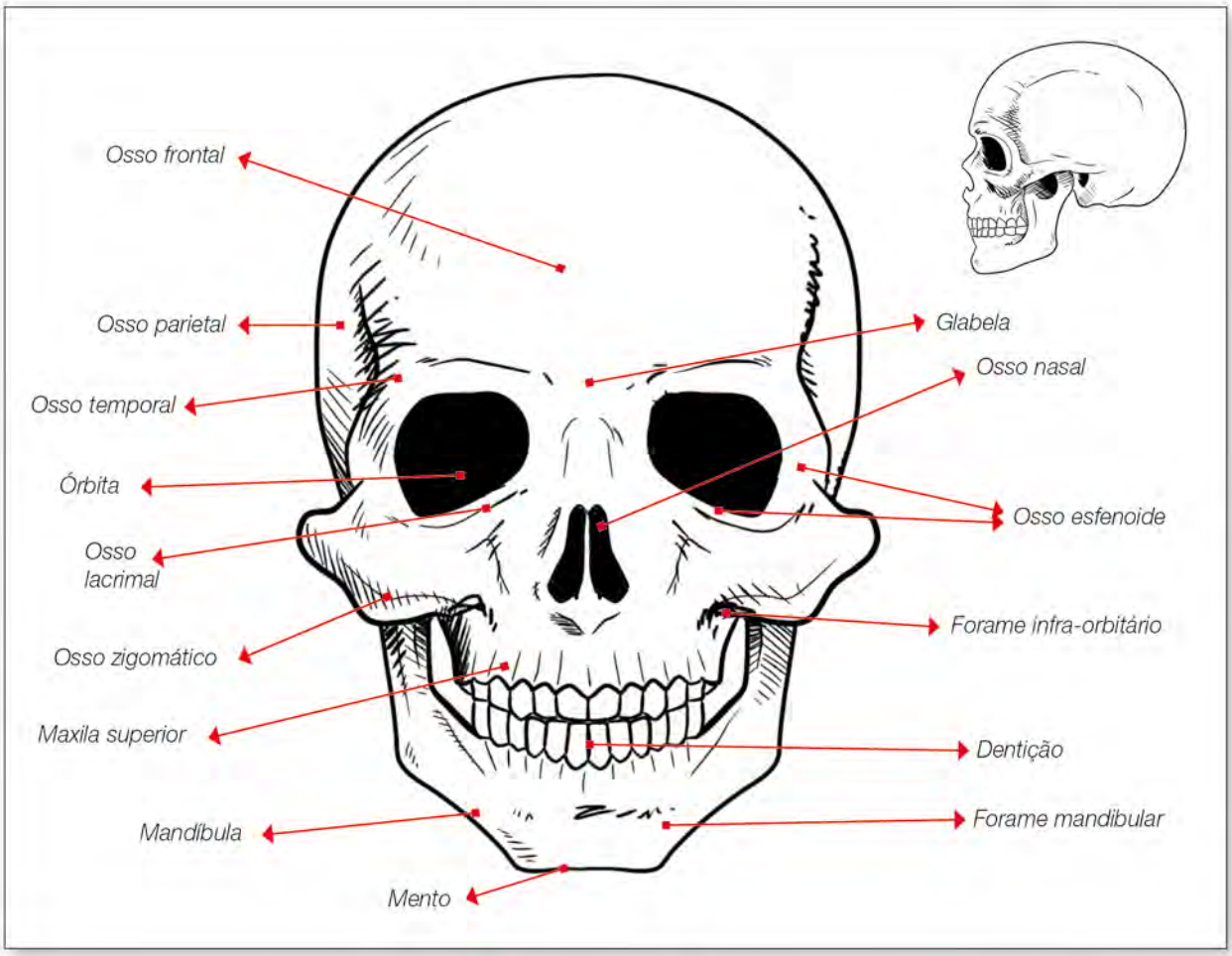


Passo 7 - Defina o desenho e apague as linhas de construção desnecessárias para chegar ao resultado final.

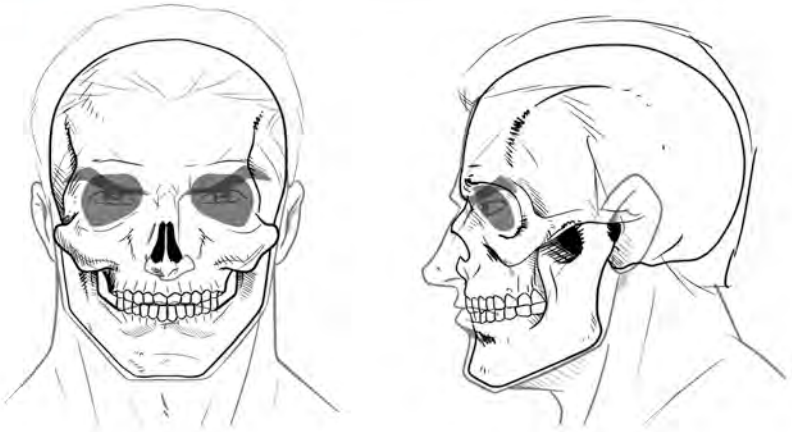
Crânio

A cabeça é dividida em duas partes, o crânio e a mandíbula, o único osso móvel da face. É muito importante o estudo do crânio onde o conhecimento irá facilitar a construção do rosto. Os desenhos como o formato arredondado do topo da cabeça e os ossos que formam as maçãs do rosto se sobressaem.

Seu esquema de construção é o mesmo que a da face completa, onde notamos que tem aberturas maiores como as que encaixam os olhos e etc.

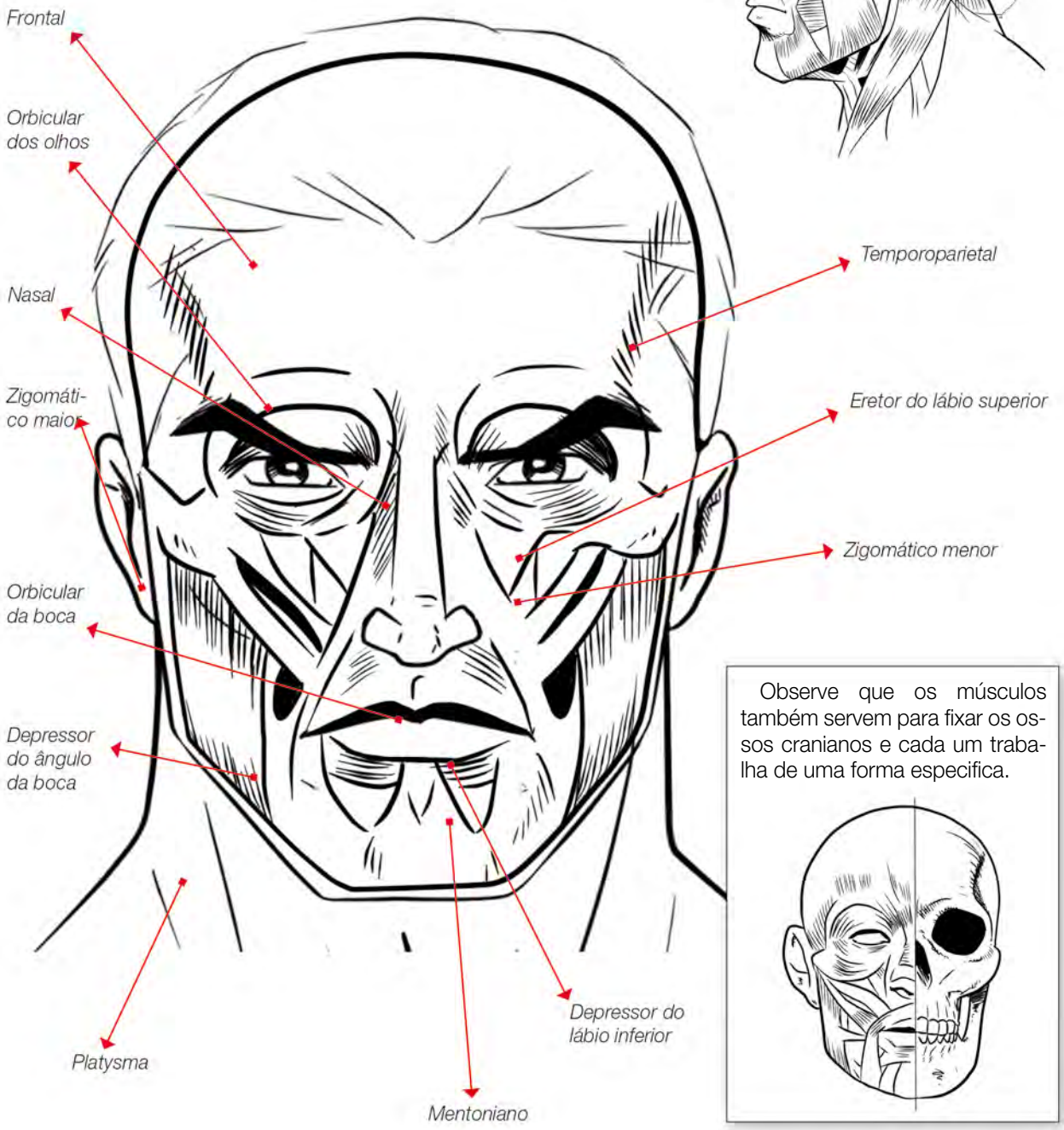


Observe nos exemplos ao lado como é o crânio coberto com os elementos. Veja a mudança dos volumes acompanhado o formato do crânio.



Músculos

Os músculos além de revestir todo o crânio são muito importantes e responsáveis por permitir expressar grande variedade de expressões do rosto, movimentando abrir e fechar os olhos e a boca, demonstrando o nosso estado emocional nas expressões. Isso é possível porque existem mais de 30 pequenos músculos na cabeça e no pescoço que são responsáveis por essas ações. Temos músculos que mantêm nossa cabeça erguida, que abrem e fecham a mandíbula.



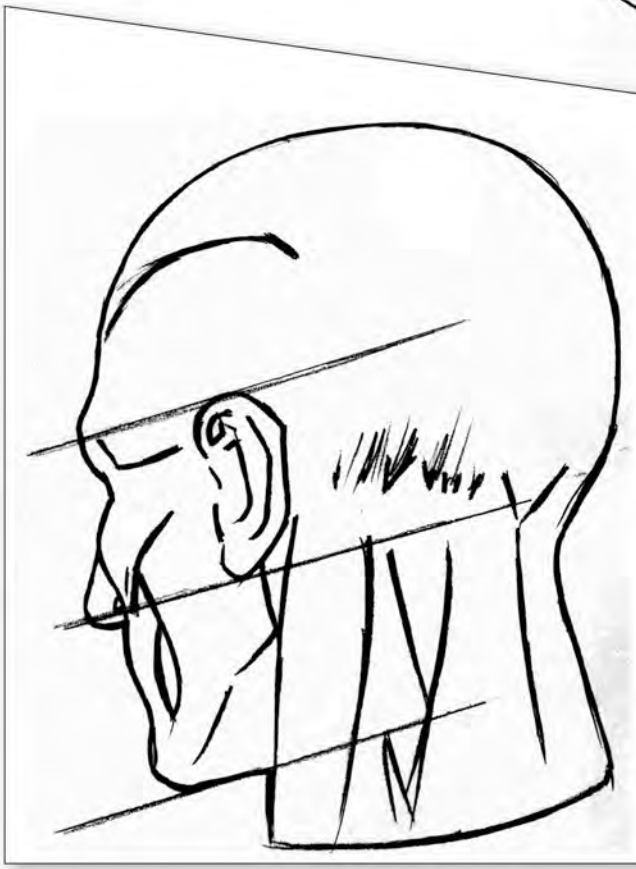
Observe que os músculos também servem para fixar os ossos cranianos e cada um trabalha de uma forma especifica.

Esfolado

Vamos estudar como é o comportamento dos músculos no rosto, exibindo o que está abaixo da pele.

O rosto esfolado é uma forma de estudar a função muscular no desenho, onde podemos observar os músculos que ficam descobertos, exibindo suas profundidades e protuberâncias.

Observe no exemplo ao lado a composição do músculo na região entre a face e a boca. Note que o músculo masseter deixa a face mais protuberante.



A vista posterior da cabeça mostra a região occipital ligada ao pescoço por uma grande aponeurose (fibras brancas que fixam os músculos à parte óssea). Por estar coberta pela pele, ainda é possível ver o contorno mais aprofundado pela passagem do crânio ao pescoço.

Observe a figura e veja as formas, os volumes, as reentrâncias e os ressaltos dos músculos do rosto. Na parte superior, o ressalto recebe mais a intensidade da luz, ao passo que as reentrâncias não recebem tanta luz. Note as fissuras e como cada uma faz um volume diferente para ter um aspecto diferenciado. Existem alguns super-heróis que possuem formas que podem ser facilmente representadas pelo esfolado.

A partir dessa referência, procure reproduzir e criar um personagem, seguindo as explicações sobre o estudo desse tipo de rosto.

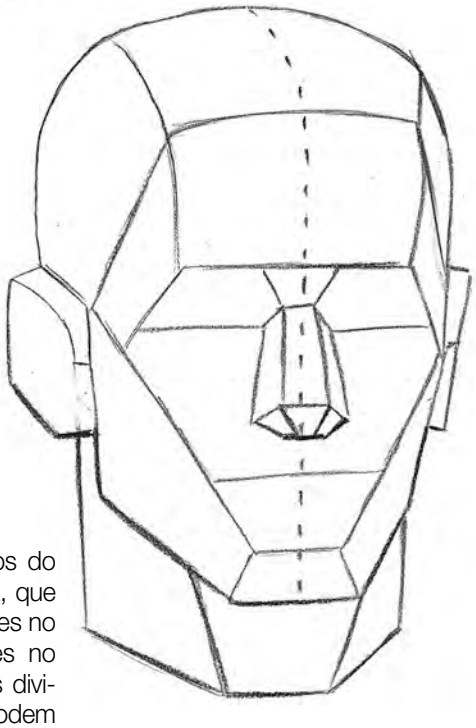
Procure seguir de forma linear e com volume, representando os volumes sobre a cabeça do esfolado.

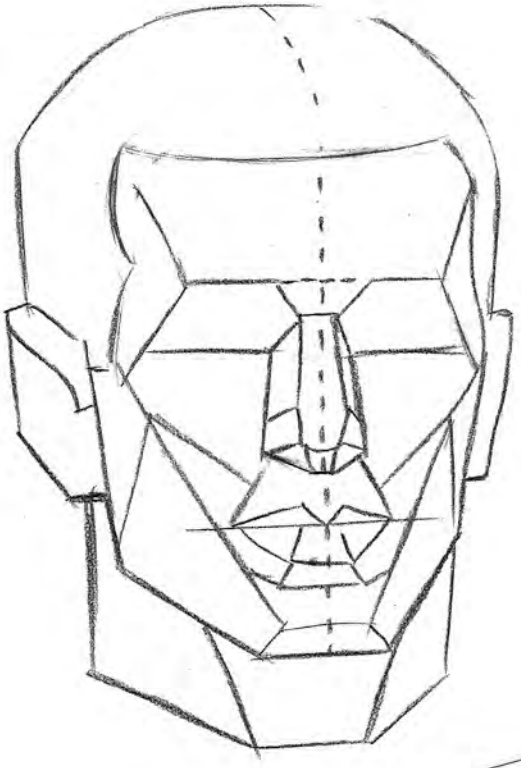
Observe que a linha de eixo ajuda a manter a direção correta das posições e dos movimentos da cabeça.

Planos Faciais

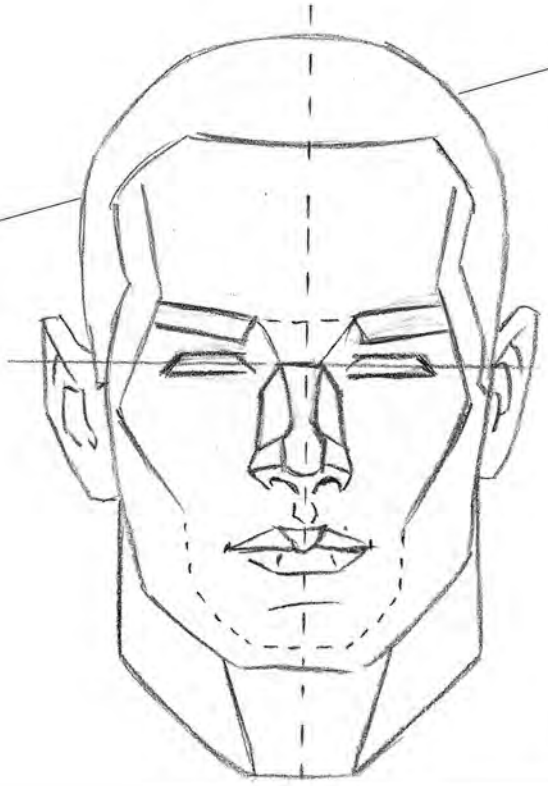
Agora, vamos começar o estudo dos planos faciais. Isso significa que vamos aprender como são feitas as divisões no rosto através de linhas retas e, assim, poder entender os espaços formados para respeitar as dimensões de cada área do rosto, bem como suas formas.

Desenhando o rosto de forma simplificada, ou seja, linear, procure buscar a geometrização por meio de linhas retas. Veja que possível encontrar muitas formas triangulares.

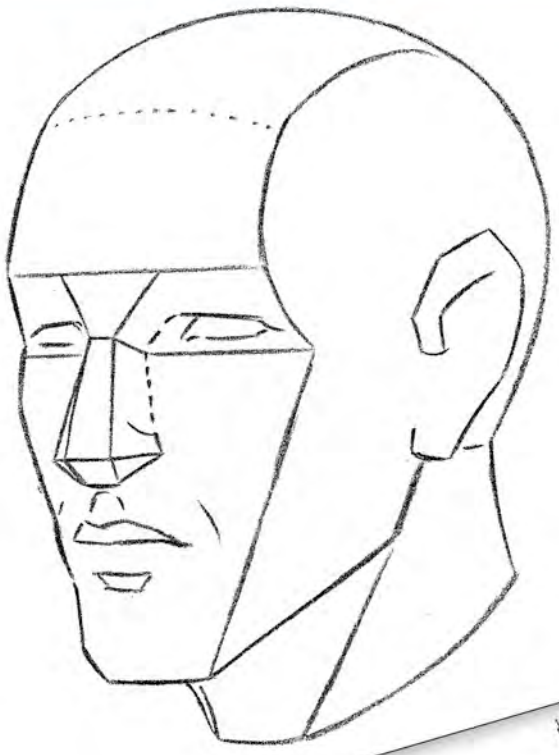




Note os elementos do rosto, como a boca, que possui quatro divisões no lábio superior e três no inferior. Mais e mais divisões de planos podem ser feitas, evitando que o rosto fique com um aspecto liso e sem volume.



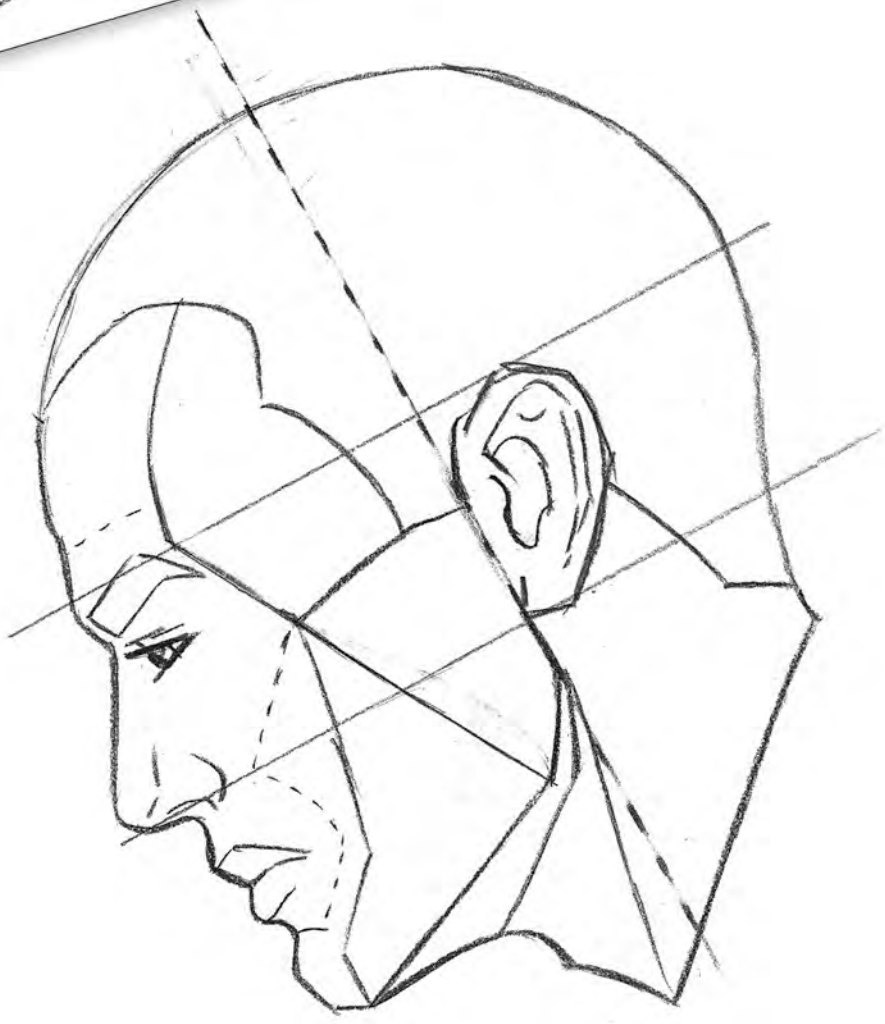
Note que, em uma vista frontal do rosto, temos as áreas em relevo através das divisões. Isso facilita o estudo de luz e sombras.



Observe que o relevo da lateral da cabeça é feito de forma circular, criando uma grande área circular, bem como o movimento parte de trás da cabeça.

A colocação da luz e o direcionamento da cabeça definem as áreas mais claras e mais escura no rosto.

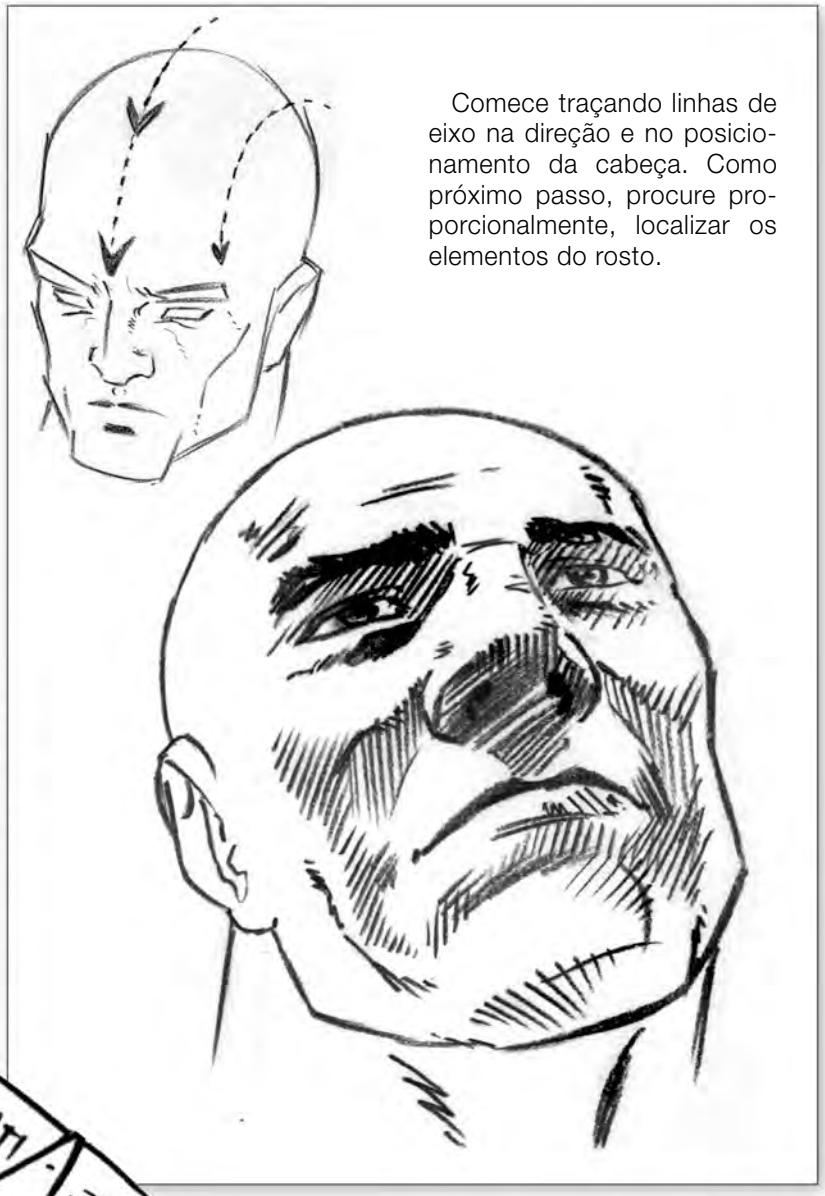
Esse método não é uma perspectiva, mas abrange áreas de volumes que definem formas sólidas e consistentes.



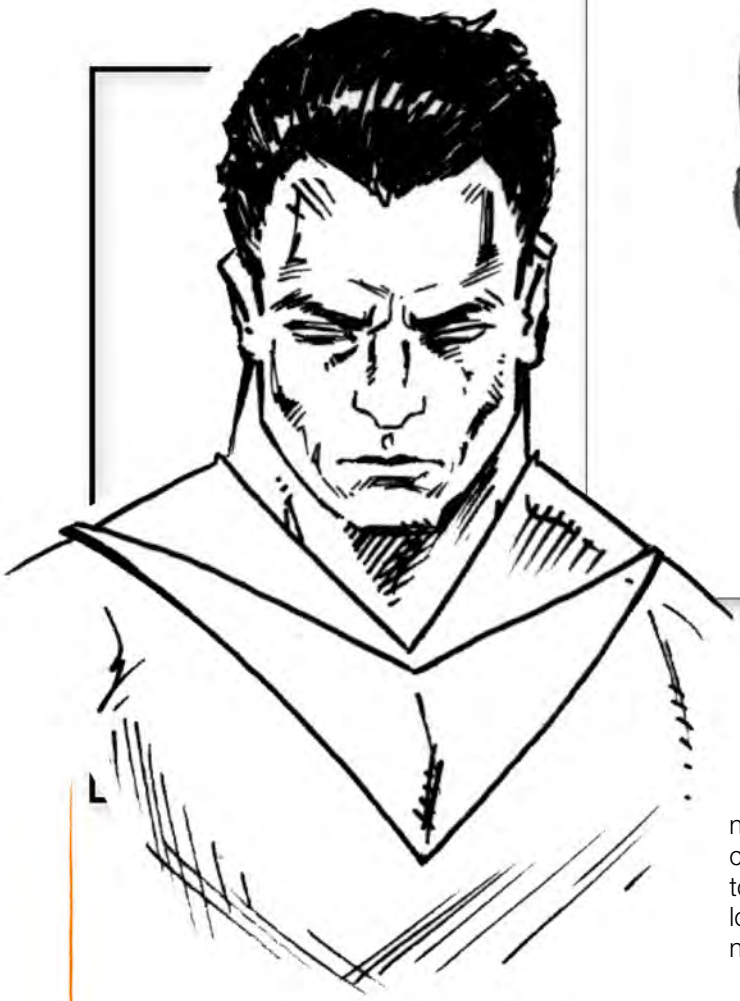
Ângulos da cabeça

Esse recurso é muito utilizado para dar maior dinamismo ao personagem, pois permite fazer movimentos mais difíceis no intuito de enfatizar alguma ação.

Quando for desenhar a cabeça em um ângulo específico, é importante começar traçando as linhas de eixo na direção em que a cabeça estará posicionada. Não se esqueça de fazer a forma oval da cabeça proporcional, para conseguir localizar os elementos do rosto. É importante fazer as linhas de eixo seguindo o direcionamento do desenho para ter bons resultados.



Comece traçando linhas de eixo na direção e no posicionamento da cabeça. Como próximo passo, procure proporcionalmente, localizar os elementos do rosto.

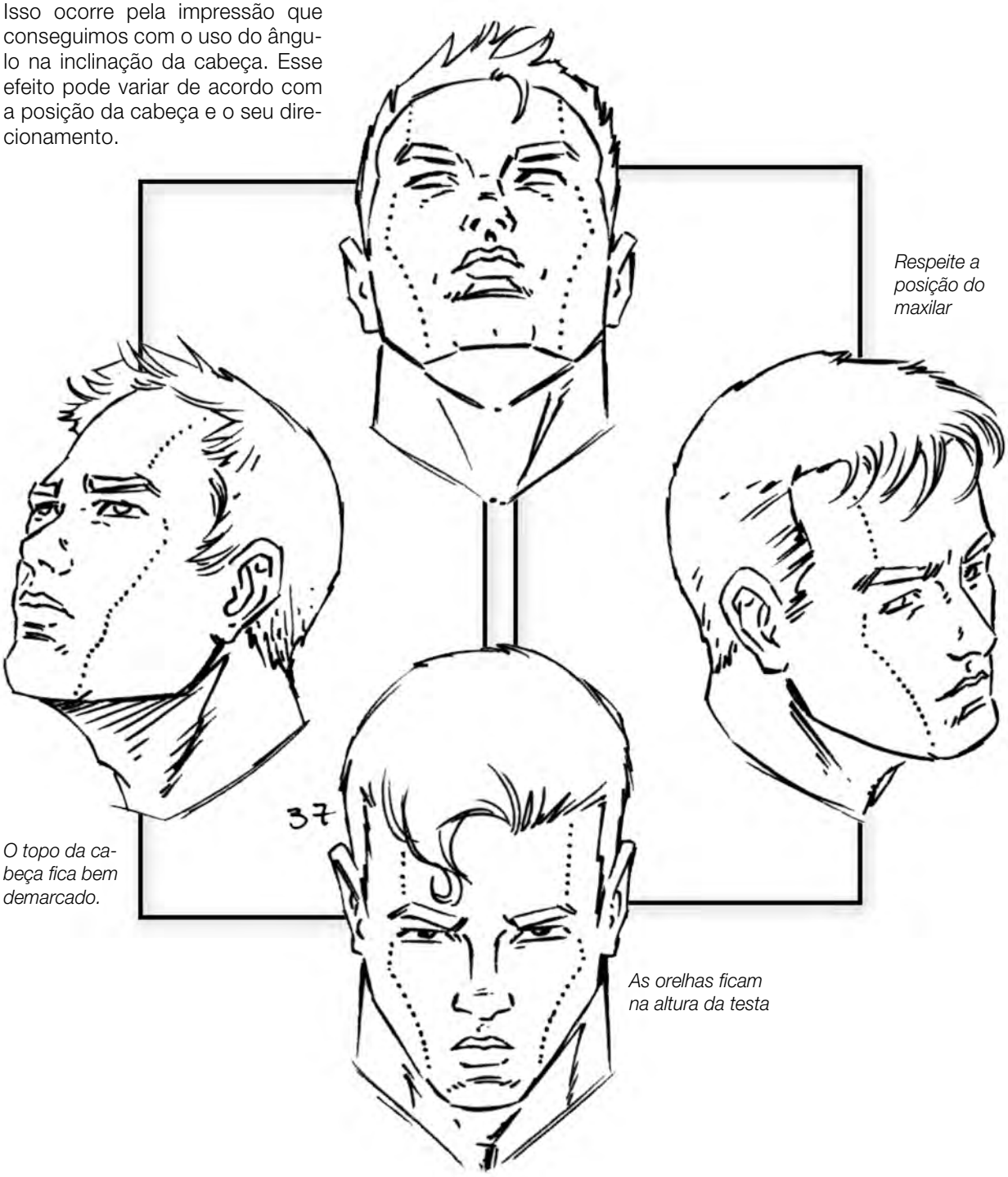


Faça traços lineares e não se esqueça de verificar se todos os elementos estão corretamente localizados e proporcionalmente condizentes.

No caso da cabeça, pode-se conseguir esses resultados por meio das linhas de eixo, que direcionam a posição. Algumas distâncias entre os elementos do rosto podem variar, como, por exemplo, no caso da cabeça erguida na posição frontal, no qual temos a impressão de que a boca está mais distante do que o nariz. Isso ocorre pela impressão que conseguimos com o uso do ângulo na inclinação da cabeça. Esse efeito pode variar de acordo com a posição da cabeça e o seu direcionamento.

Procure reproduzir os exemplos dessa página. O uso de referências é muito interessante para estudar os ângulos da cabeça.

Entre o pescoço e o maxilar há a forma de um triângulo



Respeite a posição do maxilar

O topo da cabeça fica bem demarcado.

As orelhas ficam na altura da testa

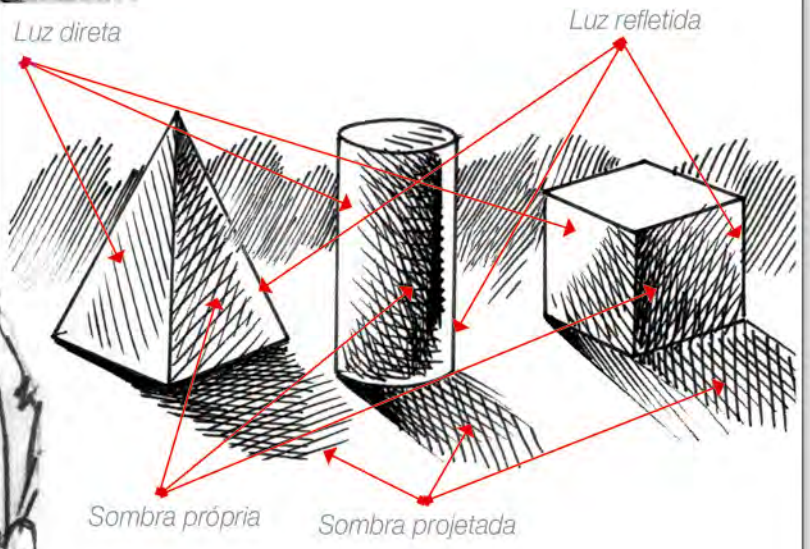
Luz e sombra

Continuando a partir do estudo dos planos, o próximo passo é seguir suas marcações para facilitar o uso da luz e sombra. Vamos começar a ver como isso funciona, já que se trata de um recurso muito utilizado nas HQs. Existem dois tipos de luz e sombra: luz natural (do sol) e a artificial (obtida por lâmpadas, velas e outros meios). Há as sombras próprias, que vêm diretamente da emissão do foco de luz, e as refletidas que passam por um corpo e se projetam em um plano.

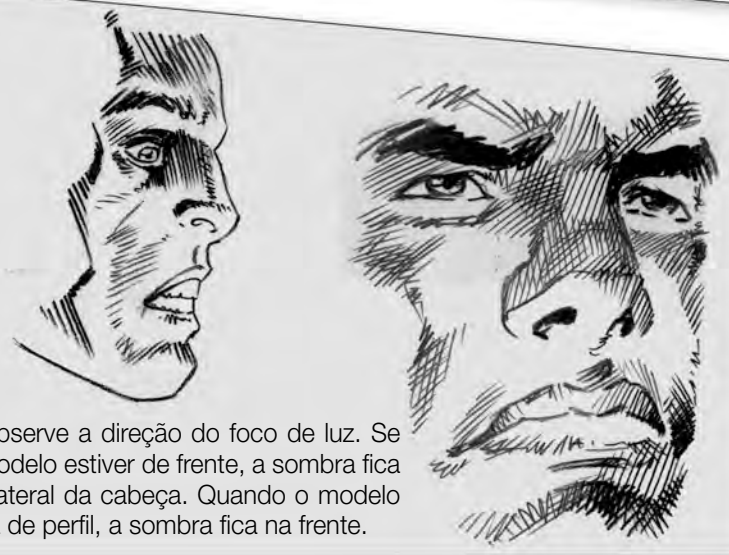
No exemplo acima, observamos a variação de planos e volumes feita com o jogo de luz e sombra. A luz atua sobre o rosto ou a cabeça da mesma maneira sobre qualquer corpo ou objeto.

Origem da Luz

A luz se projeta sobre os objetos, iluminando-os na seguinte ordem: luz plena, sombra clara, sombra a meio tom e escura.



A sombra projetada ocorre ao contrário. Depois vem a luz refletida no objeto e a luz refletida na sombra projetada.

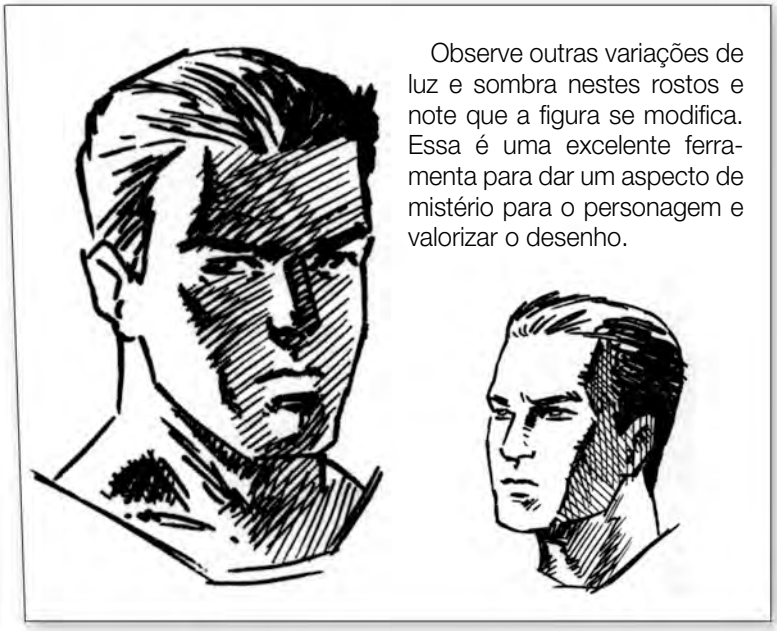


Observe a direção do foco de luz. Se o modelo estiver de frente, a sombra fica na lateral da cabeça. Quando o modelo está de perfil, a sombra fica na frente.

Com a aplicação das hachuras para sombrear o desenho, temos uma caracterização e, assim, o personagem começa a ficar com maior destaque.

Os acessórios podem interferir na aplicação da luz e também da sombra, como por exemplo, o chapéu se projetando sobre a face e a área se tornando mais escura. O mesmo pode acontecer com corpos ou objetos mesmo que em pequena distância.

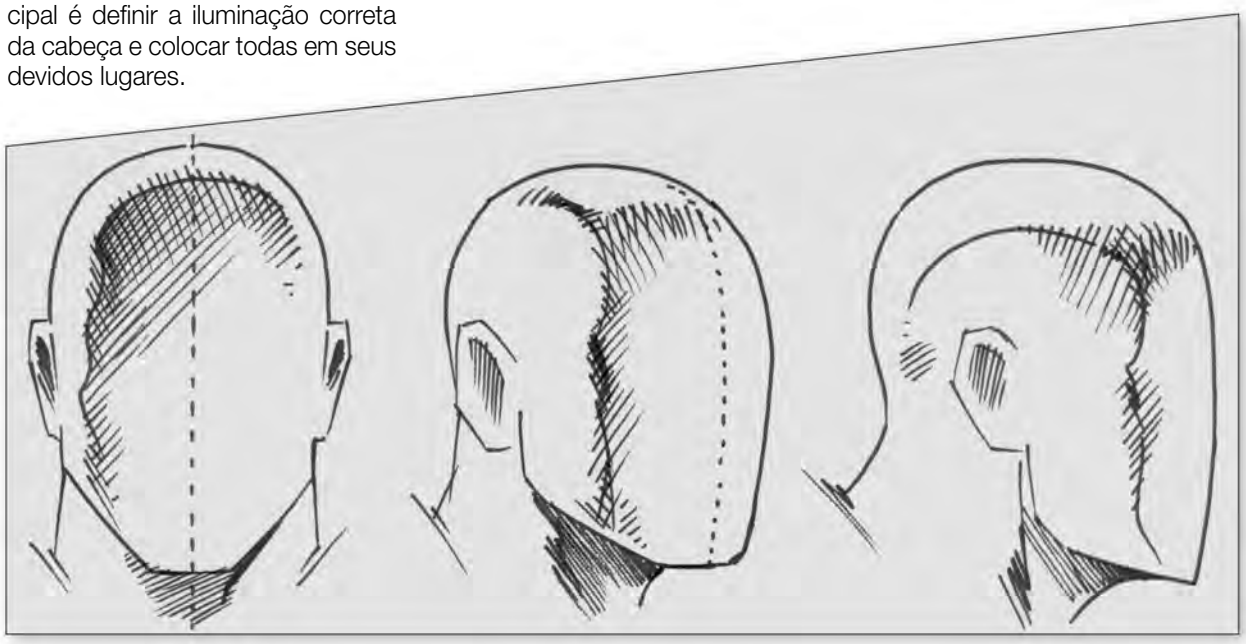
Note que a luz, quando exposta acima da cabeça, ilumina a parte frontal do rosto, e a variação da técnica de hachuras provoca efeitos muito interessantes para o personagem.



Observe outras variações de luz e sombra nestes rostos e note que a figura se modifica. Essa é uma excelente ferramenta para dar um aspecto de mistério para o personagem e valorizar o desenho.

Sombreando o rosto

Agora, vamos começar a fazer o sombreamento. O ponto principal é definir a iluminação correta da cabeça e colocar todas em seus devidos lugares.



Exemplos

Rosto frontal - A luz está no lado esquerdo da face, contudo, no lado oposto, onde deveria haver apenas sombras, nota-se a presença de uma luz, ou seja, a luz refletida ou contraluz.

Rosto 3/4 - A luz ao lado esquerdo da cabeça e o efeito da contraluz na lateral direita da cabeça.

Rosto perfil - O perfil ficou mais sombreado, mostrando que a luz, agora, está à direita, porém, o efeito da contraluz na mandíbula ainda pode ser observado.

Confira algumas dicas para desenhar o rosto de um super-herói:

01 - Observe as linhas de eixo ou direcionamento da cabeça
02 - Verifique se o formato da cabeça e a colocação dos elementos estão corretamente marcados.
03 - Cheque a divisão da face, que deve estar em planos retilíneos e achatados.
04 - Note a colocação da luz
05 - Faça o sombreamento, respeitanto as áreas claras e escuras
06 - Observe a contraluz
07 - Observe a contraluz como a reflexão da luz sobre algum plano

Luz à 45^0 acima e à esquerda

Procure estudar e fazer os exemplos para treinar a aplicação de luz e sombra.

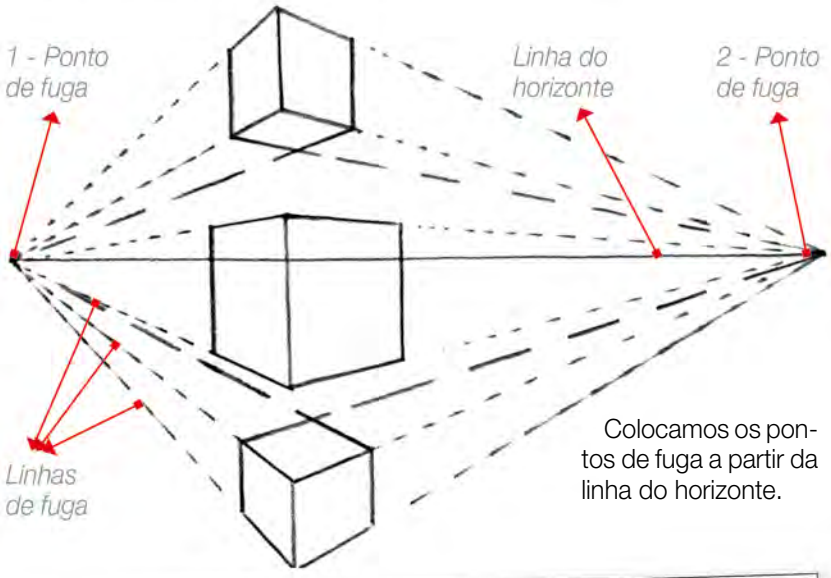
Luz totalmente à esquerda

Luz totalmente à direita

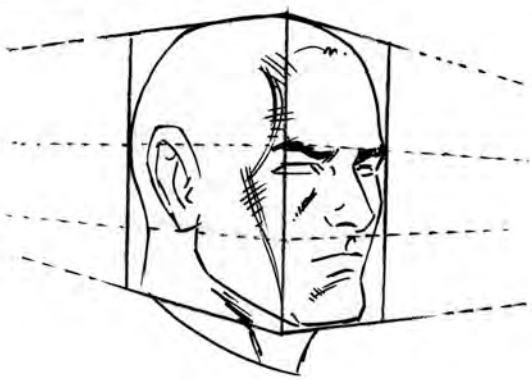
Luz a 45^0 acima e à direita

Perspectiva da cabeça

As formas geométricas são essenciais para desenhar um rosto em perspectiva e o uso das linhas de direcionamento fazem com que o rosto fique mais interessante. Vamos entender como funciona esse processo, pois a perspectiva é responsável pelo efeito tridimencional no desenho. Com ela, podemos ver a figura em diversas direções: a altura, a largura e o comprimento, além da profundidade da figura.



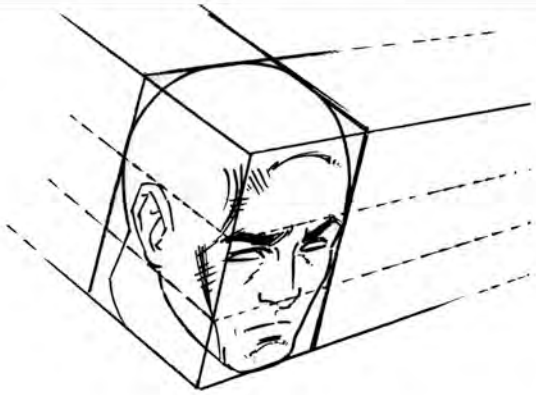
Colocamos os pontos de fuga a partir da linha do horizonte.



Note que a cabeça fica mais estruturada quando encaixada em uma figura geométrica.

Podemos trabalhar todos os cubos em ângulos diferentes e encaixar as cabeças.

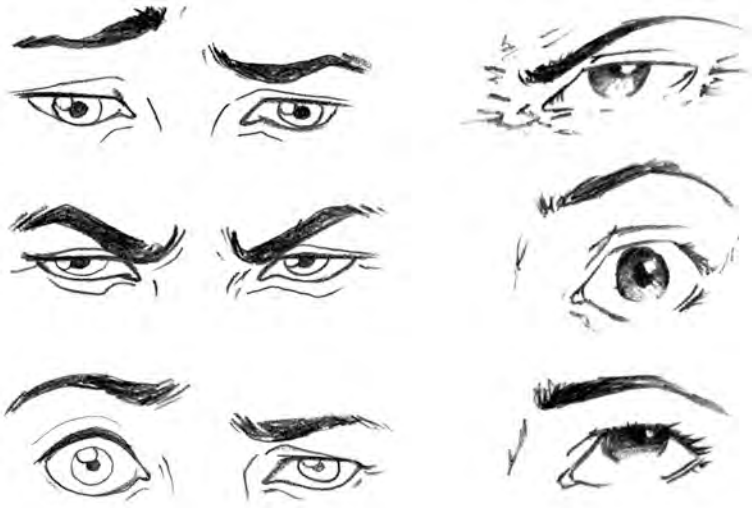
É importante encaixar a figura de forma proporcional e respeitar a localização dos elementos do rosto.



Note que é possível trabalhar em qualquer ângulo a partir destes exemplos.

Expressões

Os super-heróis são muito expressivos e, por isso, é muito importante saber desenhá-los bem. Existe uma variedade de expressões e, para atingir bons resultados, tudo o que temos que trabalhar são os elementos que formam o rosto.



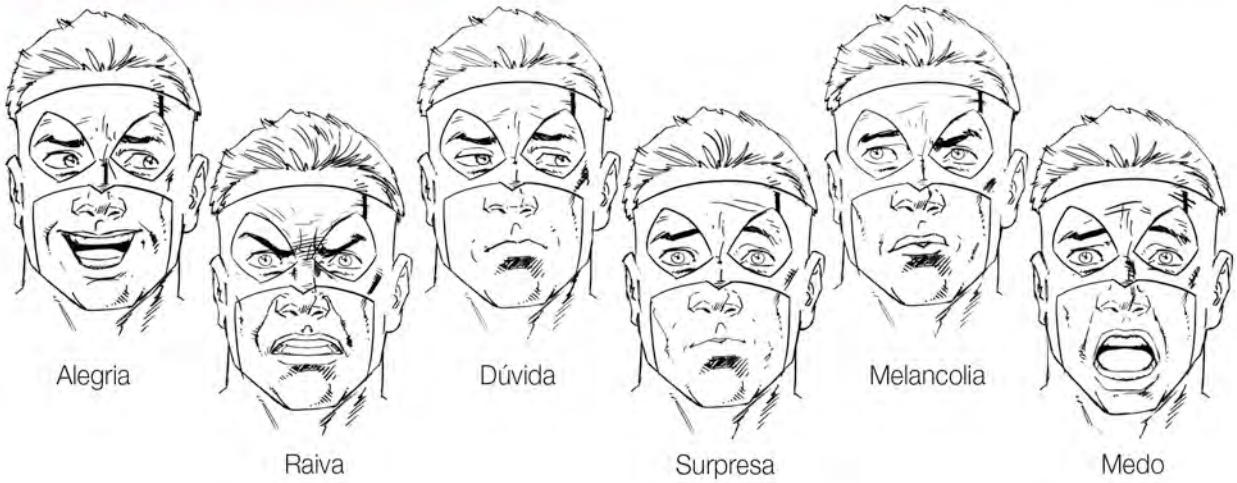
Olhos

São os primeiros elementos do rosto que revelam nossos sentimentos e emoções. Procure analisar a posição e a forma das sobrancelhas.

Bocas

Quanto aos movimentos labiais, observe a movimentos do conjunto de cada músculo da face, pois a contração e o relaxamento caracterizam as diferentes expressões faciais.

Exemplos de expressões:



A três expressões mais importantes são: alegria, fúria e dor. Procure estudá-las atentamente, pois estão entre as mais utilizadas em super-heróis.

Alegria – Essa expressão tem como característica a expansão dos músculos eretores do rosto. Notamos que os olhos se arregalam e as sobrancelhas se erguem. Linhas curvas surgem na testa e a boca se curva para cima.

Fúria - É uma expressão muito usada em super-heróis. Movimenta muitos músculos faciais que acabam se deslocando para o centro da cabeça com uma inclinação oblíqua para baixo.

Dor - Essa expressão faz os músculos levarem toda a fisionomia da pessoa "para baixo", passando um sentimento de dor. Nela, os cantos dos olhos, os sulcos alares e as comissuras são direcionados para baixo.

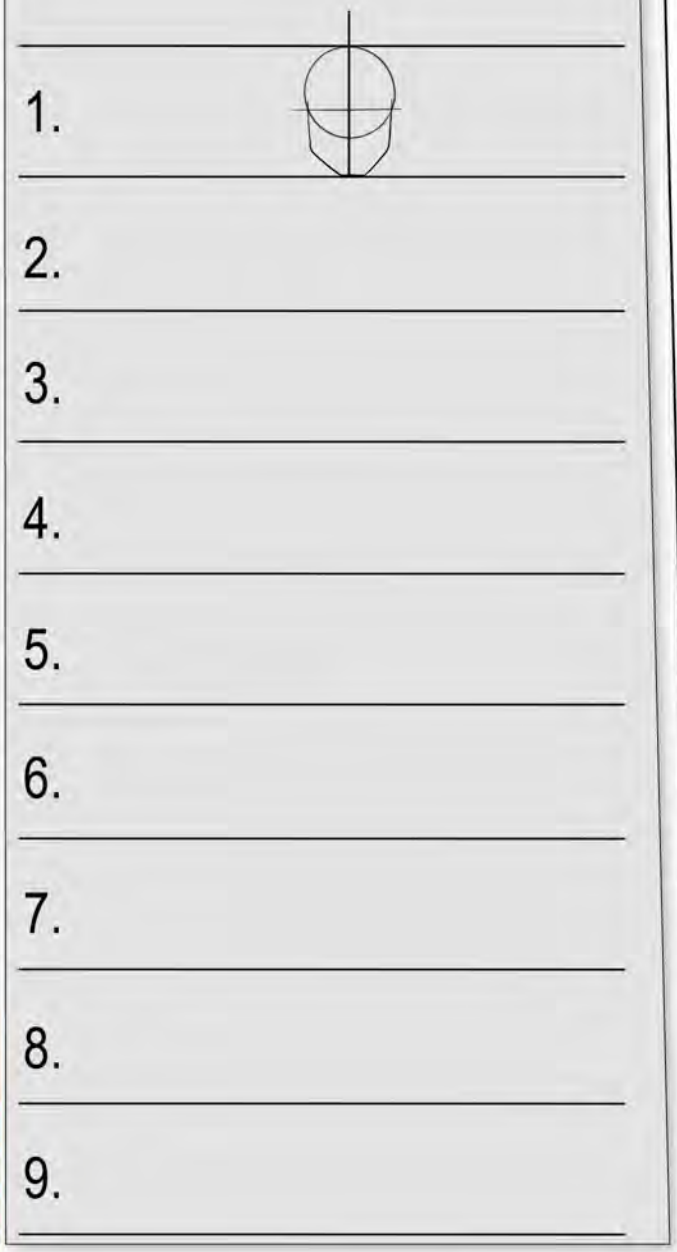
Anatomia
Proporções do corpo

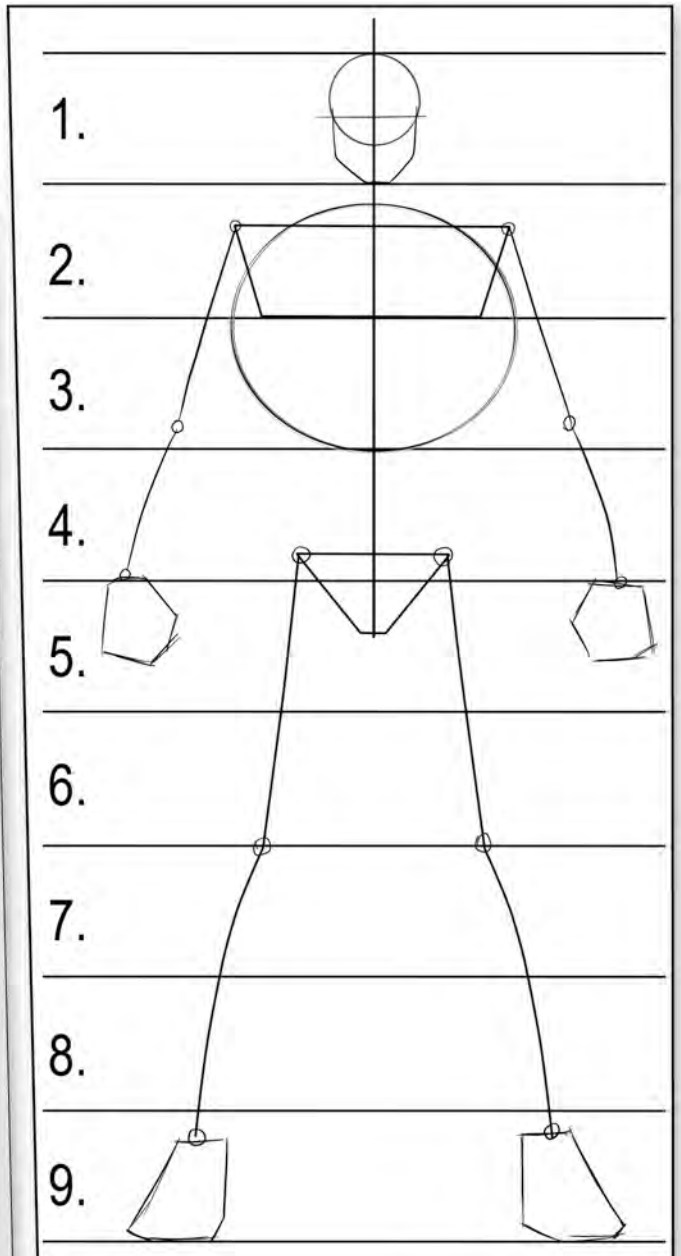
Nesta parte, vamos tratar das proporções dos super-heróis. É possível notar nas figuras desta página que existem diferenças no tamanho dos personagens. Alguns são maiores e, muitas vezes, exagerados se comparados a um homem comum. Na questão da postura ocorre o mesmo, já que os personagens são muito mais imponentes. É preciso pensar que tudo o que os heróis fazem é fora de um padrão normal. Com isso, temos figuras que se destacam, mesmo em posições simples.

Corpo frontal

Os super-heróis clássicos, como por exemplo, o super-homem, têm proporções anatômicas de halterofilistas, com músculos bem definidos. Sua aparência é sempre muito saudável e imponente.

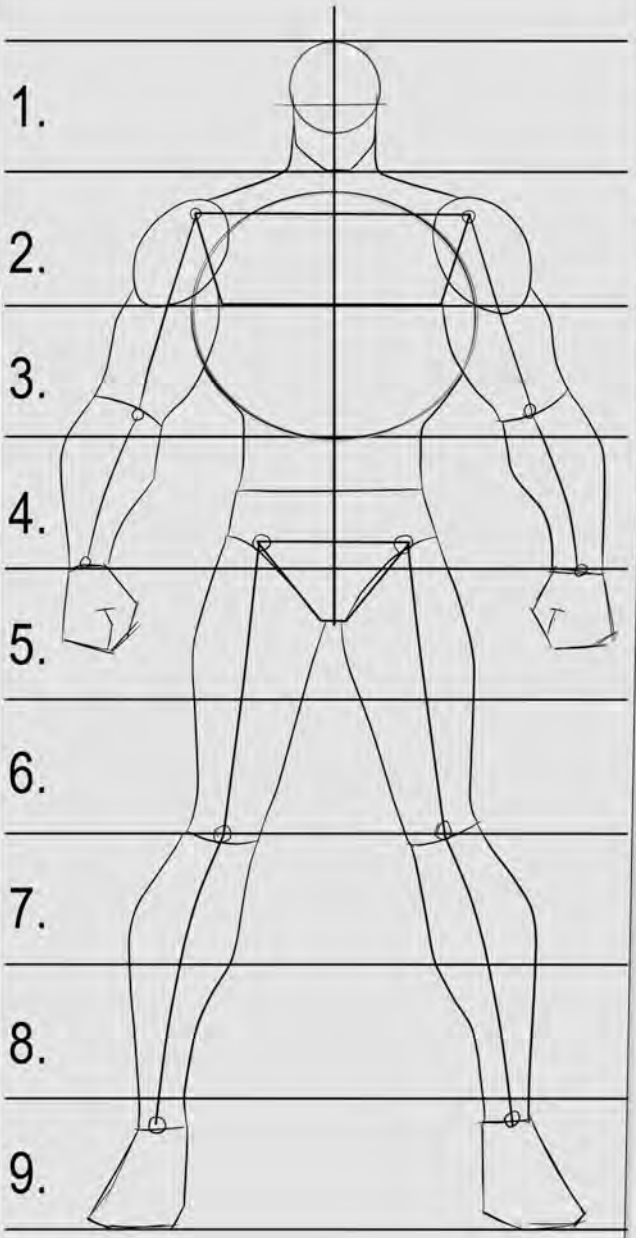
Passo 1 - Começamos o desenho pela cabeça. Encontre a proporção e desenhe a cabeça. Abaixo dela, repita mais nove vezes a sua medida, que será a altura do corpo.

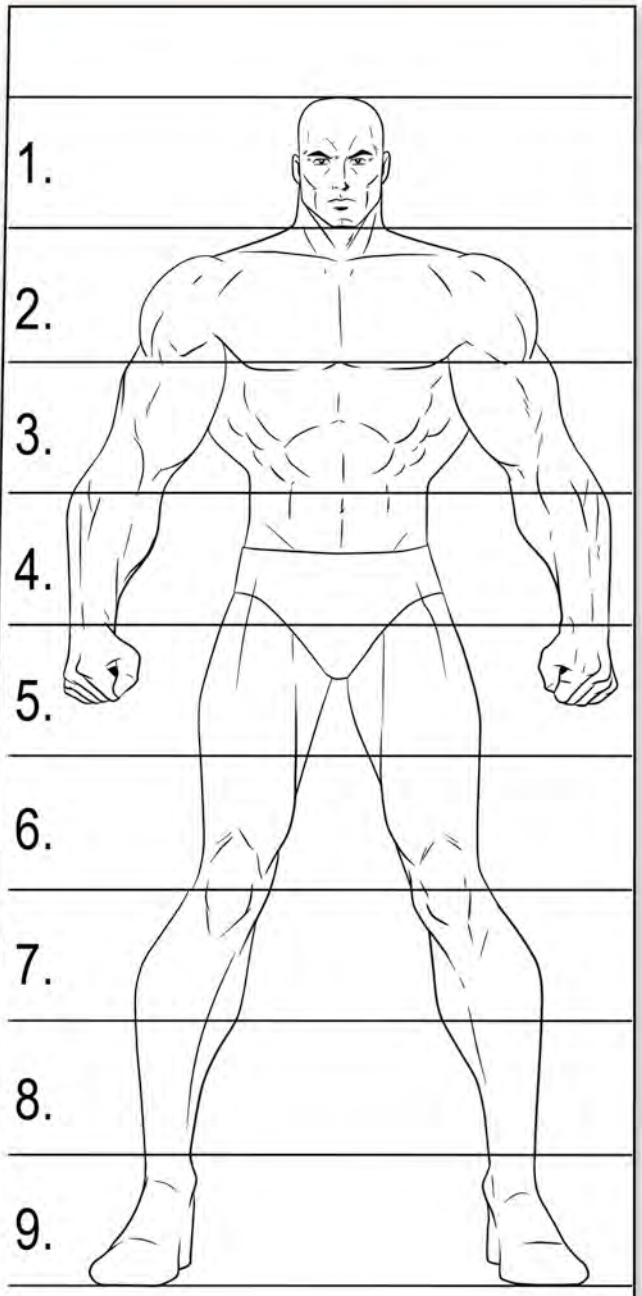




Passo 2 - Faça marcações com linhas e figuras geométricas: a segunda cabeça é a região dos ombros e o final do peito; na terceira cabeça ficam as costelas e os cotovelos; na quarta cabeça ficam o quadril e os pulsos. Na quinta parte estão o início das pernas, a virilha e as mãos. Na linha de início da sétima cabeça ficam os joelhos. Na oitava cabeça há a continuação da perna e, por fim, na nona parte, ficam o fim das pernas, os calcanhares e os pés.

Passo 3 - Com a construção simplificada do corpo (marcando onde vão ser encaixados todos os elementos, como as articulações etc.), partimos para o próximo passo, no qual devemos começar a dar volumes nas partes do corpo com linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Trabalhe os volumes, dando forma ao corpo do super-herói, de maneira a formar o manequim da figura.





Passo 4 - Esse é o momento em que o personagem ganha vida, pois, agora, devemos definir o rosto, inserindo todos elementos. Defina todos músculos do tórax e siga para os braços e as mãos, delineando cada elemento. Nas pernas, faça o mesmo das etapas anteriores. Depois, apague as linhas desnecessárias e deixe a figura com os traços que interessam, como no exemplo ao lado.

Corpo 3/4

Passo 1 - Começamos o desenho pela cabeça. Encontre a proporção da figura humana e desenhe a cabeça. Abaixo dela, repita mais nove vezes a sua medida, que será a altura do corpo.

1.

2.

3.

4.

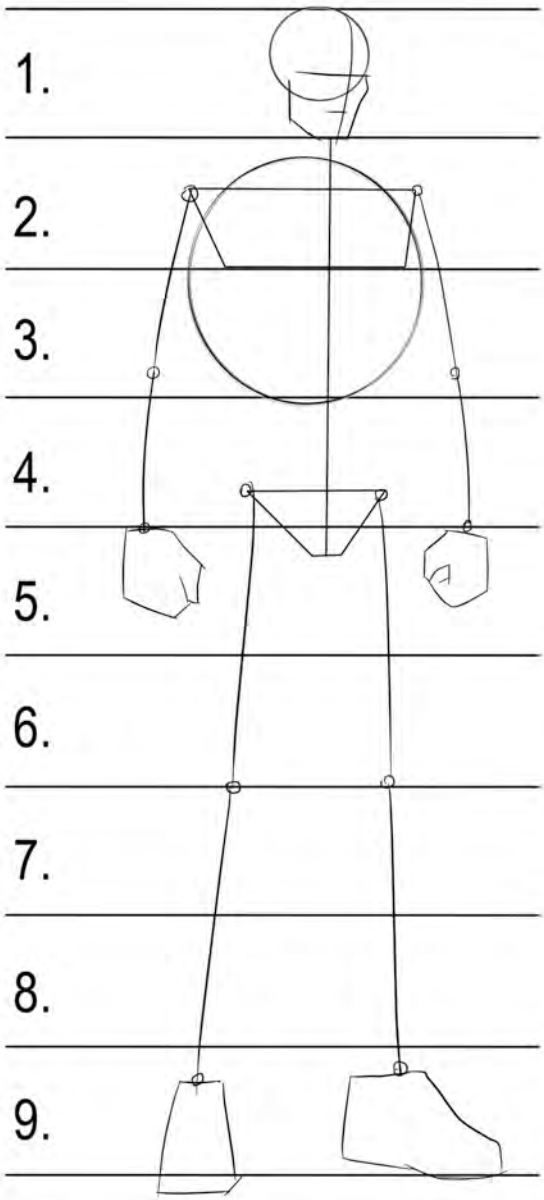
5.

6.

7.

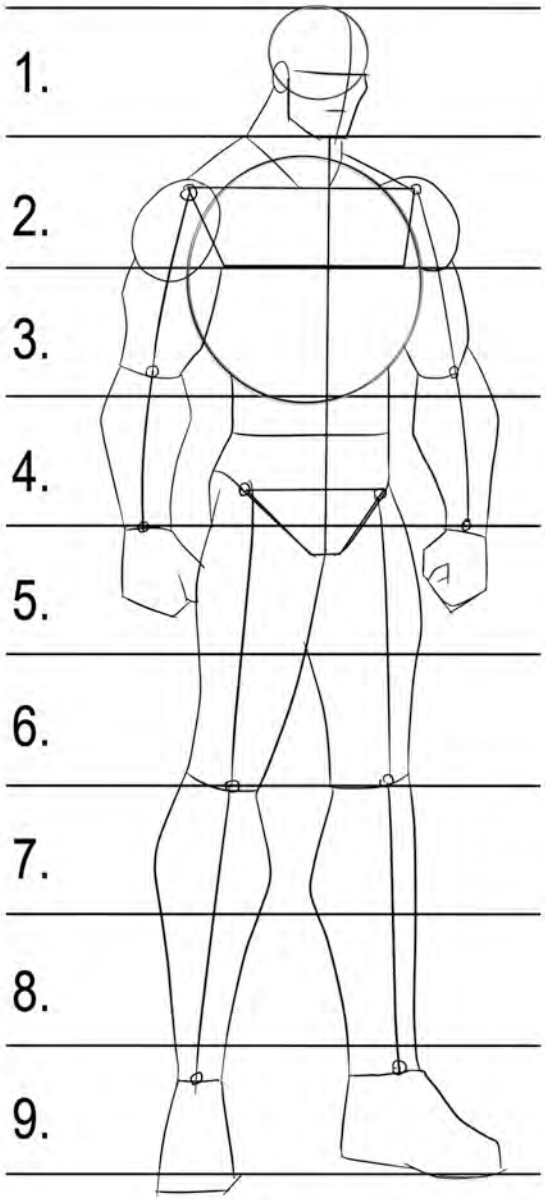
8.

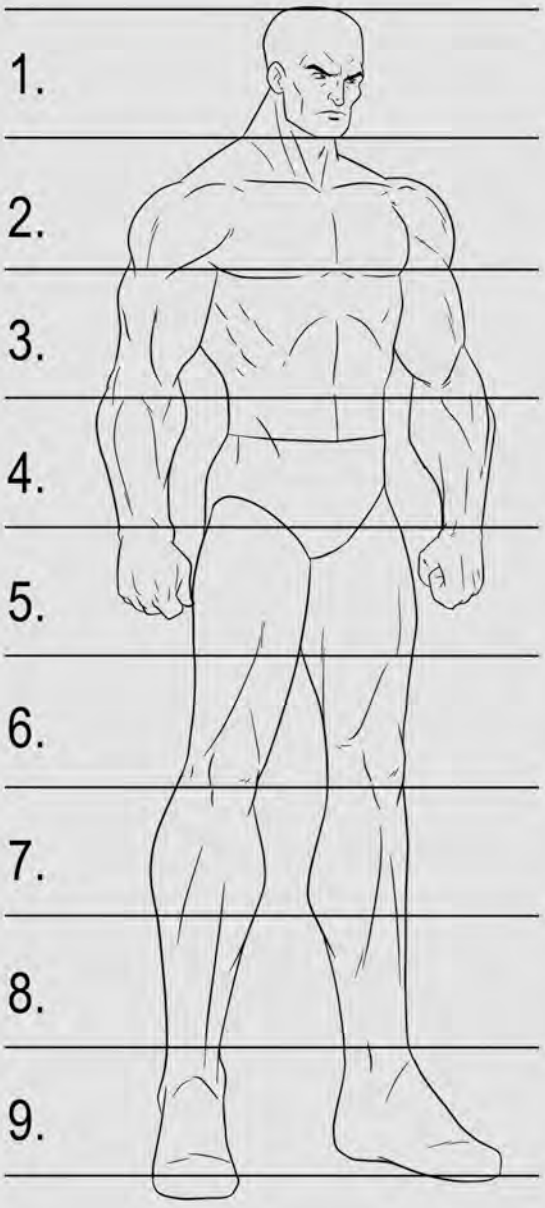
9.



Passo 2 - Desenhe as marcações com linhas e figuras geométricas, observando que estamos fazendo uma figura ¾. Desloque a linha central para a direita, assim como a do rosto. Na segunda cabeça fica a região dos ombros e o final do peito; na terceira, as costelas e cotovelos; e na quarta, a cabeça, o quadril e os pulsos. Na quinta estão o início das pernas, a virilha e as mãos. No início da sétima cabeça ficam os joelhos. Na oitava cabeça está a perna e, na nona parte, ficam o fim das pernas, os calcanhares e os pés. Note que ocorre uma variação na posição dos pés e calcanhares.

Passo 3 - Após a construção simplificada, partimos para os volumes do corpo, com linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Trabalhe os volumes, dando forma ao corpo do super-herói. Forma-se, assim, o manequim da figura.



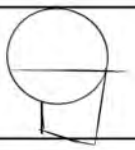


Passo 4 - Agora, defina o rosto, colocando todos elementos. Siga para o tórax, definindo todos os músculos, os braços e as mãos e delineando cada elemento. Nas pernas, repita as orientações das etapas anteriores. Apague as linhas desnecessárias e deixe a figura apenas com os traços que interessam, como no exemplo.

Corpo perfil

Passo 1 - Encontre a proporção da figura humana e desenhe a cabeça. Abaixo dela, repita mais nove vezes a sua medida, que será a altura do corpo.

1.



2.

3.

4.

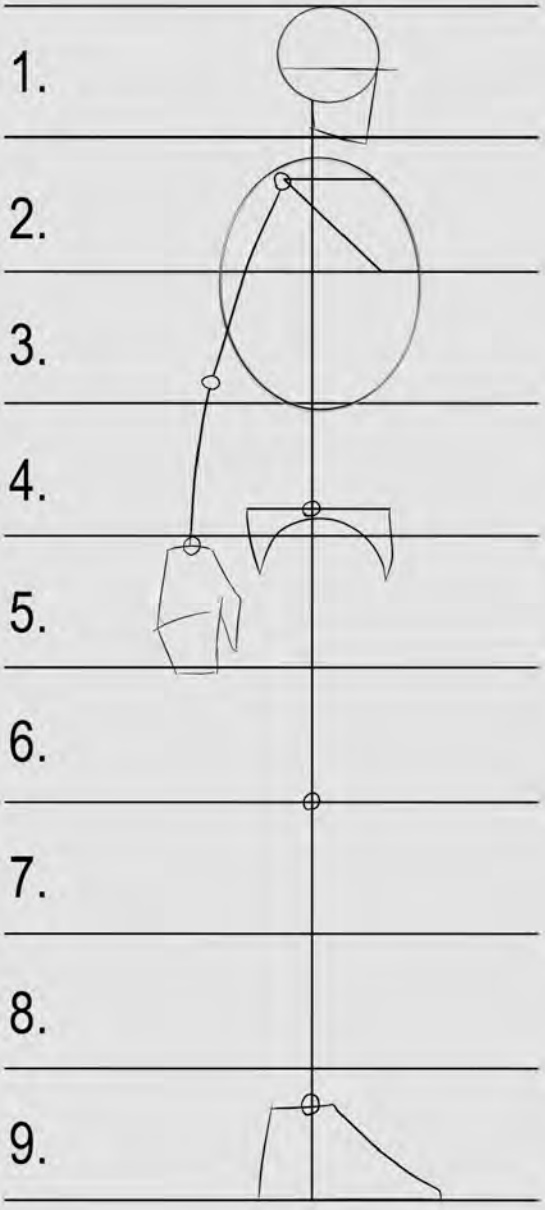
5.

6.

7.

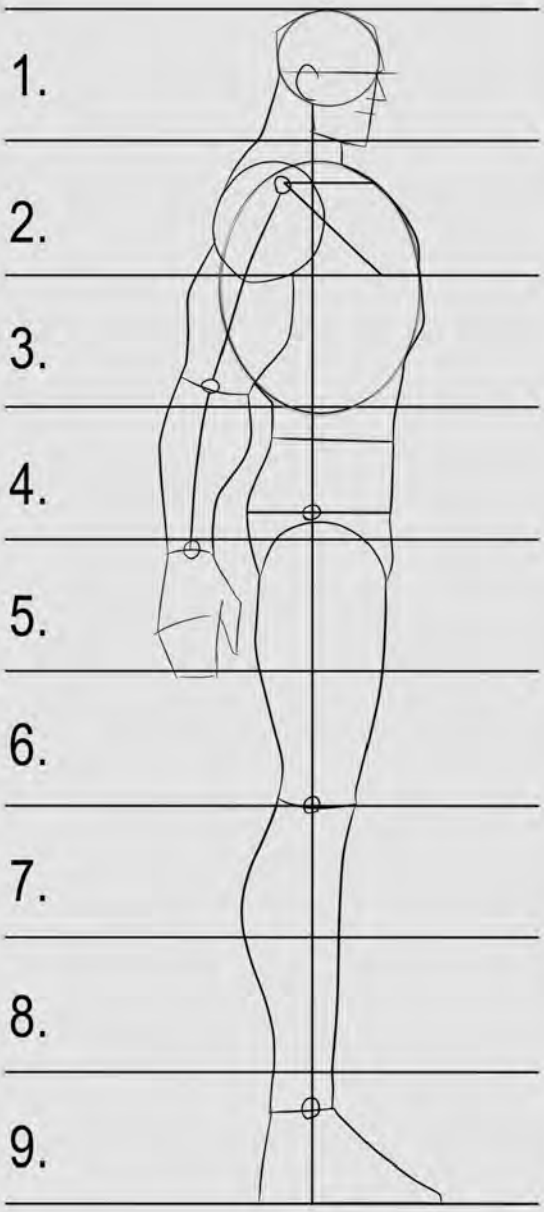
8.

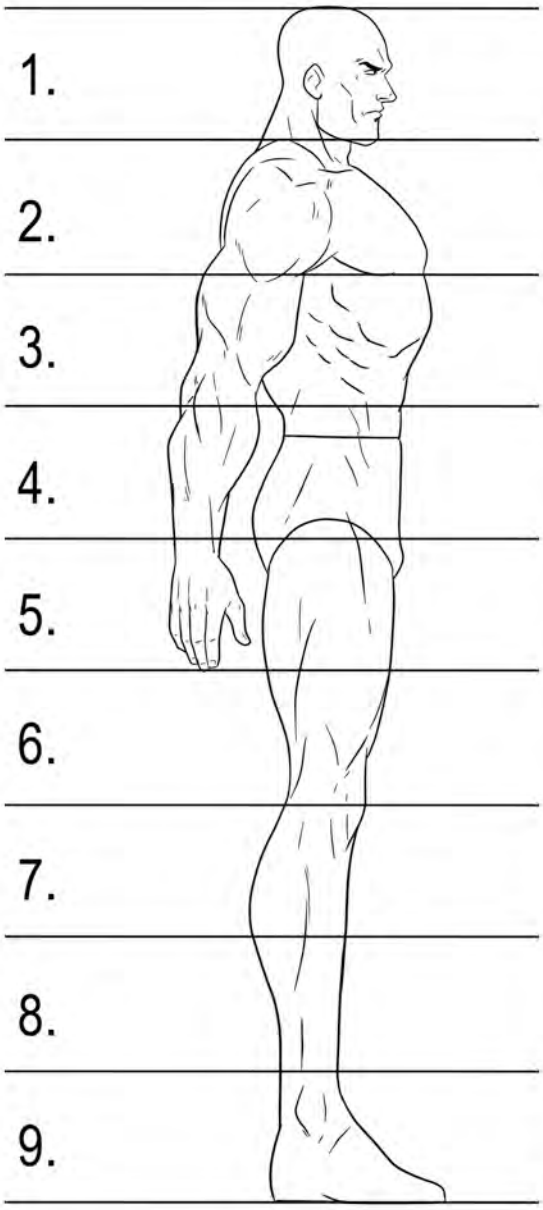
9.



Passo 2 - Faça uma linha reta até a nona cabeça, como mostra o exemplo. As marcações são as mesmas dos exemplos anteriores: na segunda cabeça ficam os ombros e o final do peito; na terceira, as costelas e o cotovelo; na quarta cabeça estão o quadril e os pulsos. Na quinta, o início das pernas, a virilha e as mãos. No início da sétima cabeça ficam os joelhos. Na oitava cabeça está a perna e, na nona, ficam o fim da perna, os calcanhares e os pés. Note que desenhamos apenas um elemento.

Passo 3 - Repita os passos dos exemplos anteriores e insira os volumes do corpo com linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Trabalhe os volumes, dando forma ao corpo do super-herói.





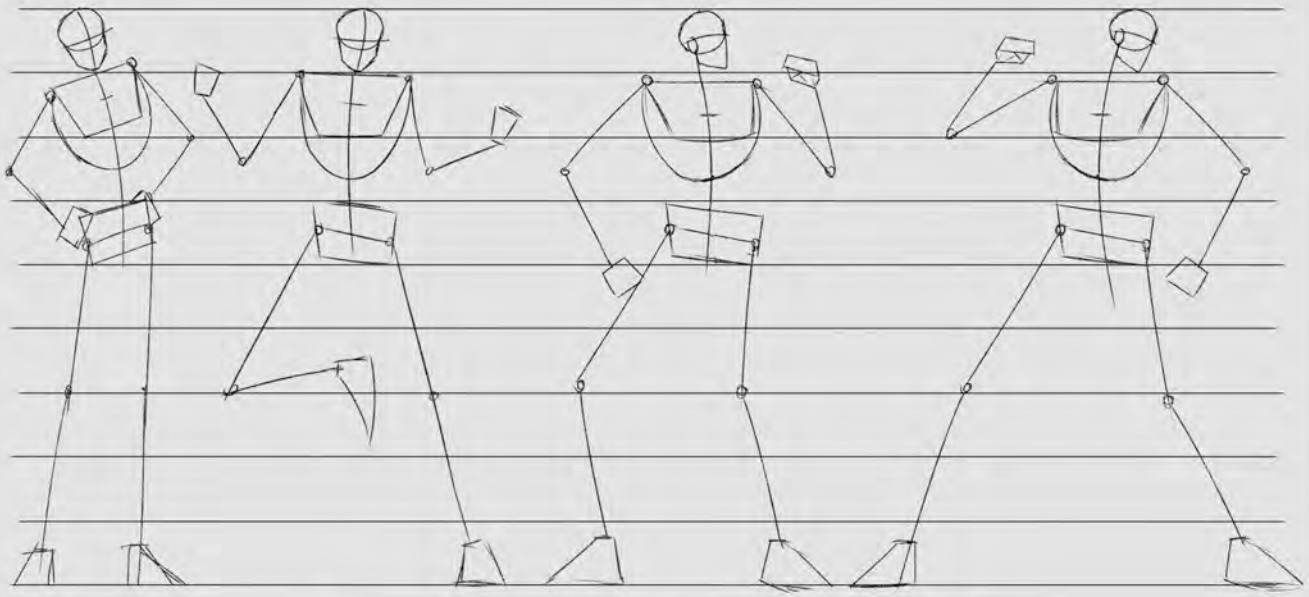
Passo 4 - Defina o rosto, inserindo todos os elementos, o tórax e os músculos, bem como os braços e as mãos, delineando cada elemento. Na perna, repita as etapas anteriores. Apague as linhas desnecessárias.

Corpo Aramado

Ao iniciar um desenho, devemos simplificar sua estrutura e, assim, fazer o corpo em esquema aramado. Dessa maneira, fica mais fácil e prático fazer os estudos de movimentos. Comece fazendo o corpo em vista frontal e procure manter as medidas da altura. Depois, passe a desenvolver poses dentro desse padrão de construção.

Movimentos

Um bom estudo para esse esquema é fazer uma definição da altura com linha horizontais em uma fora e, depois, procurar desenhar posições dentro do limite estabelecido, usando o aramado, como no exemplo abaixo.



Observe que podemos orientar o direcionamento do corpo pelo eixo central do personagem.

Note que é possível sugerir os movimentos das pernas e braços e ter uma noção de espaço que vão ocupar.

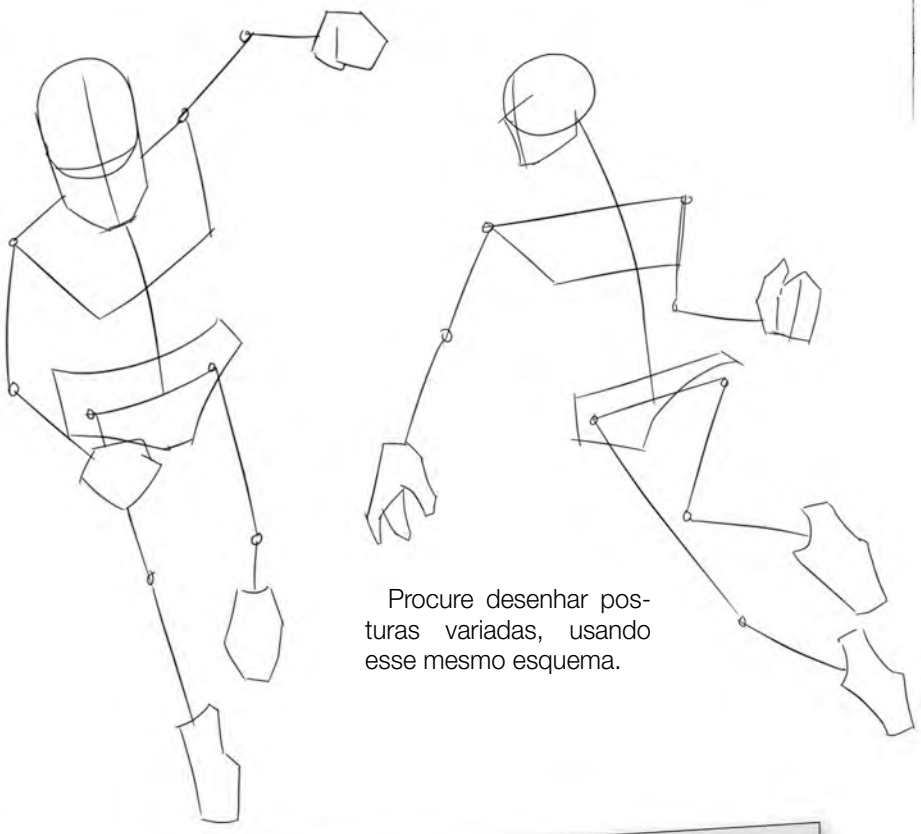
Todos os elementos, como a cabeça, o tronco e os membros, podem ser movimentados facilmente.

As posições são facilmente desenvolvidas, o que acarreta em ganho de tempo para desenhar.

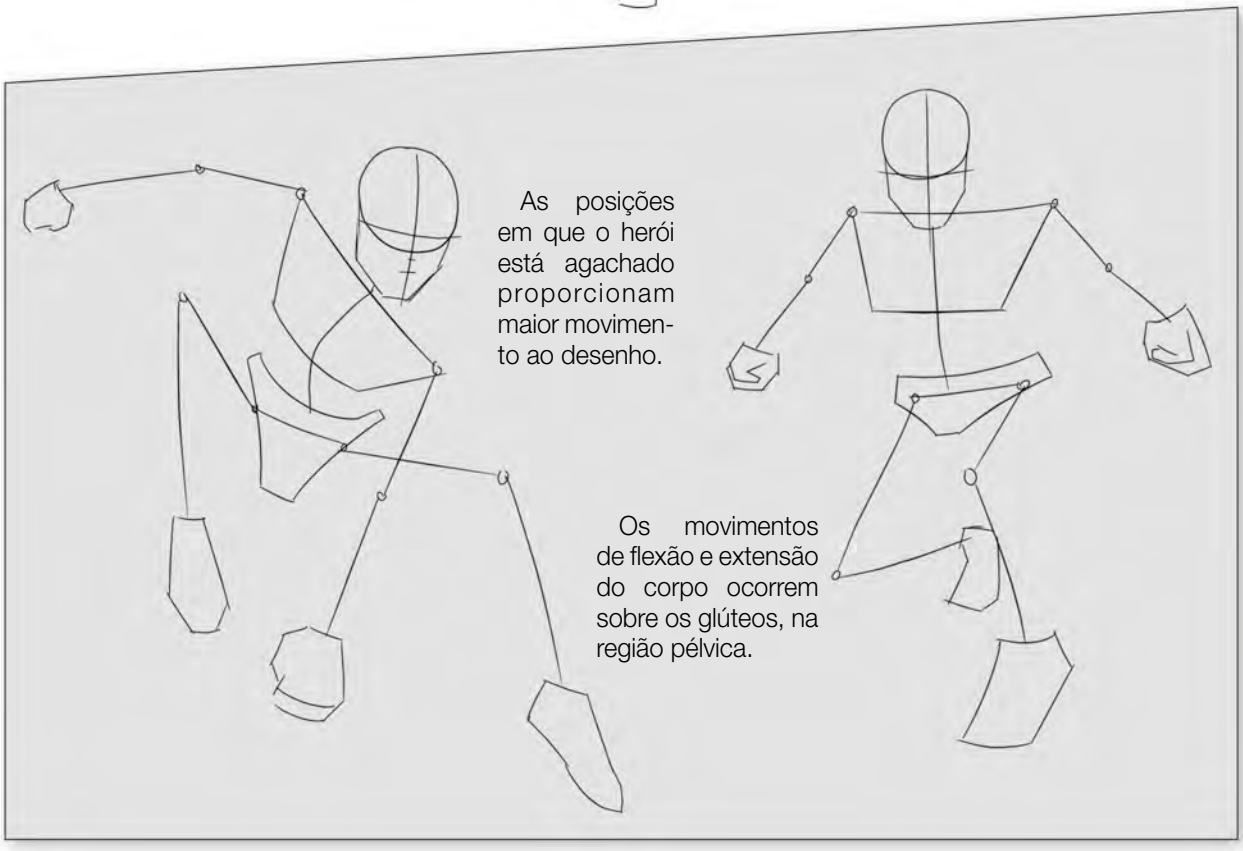
Como movimentar

Assim como em pessoas comuns, os super-heróis também possuem diversas formas de movimento corporal: flexão e extensão (as quais, por meio das articulações, permitem o agachamento e o alongamento do corpo por inteiro ou apenas em parte), adução e abdução (correspondem ao abrir e fechar das mãos, dos punhos e dos ombros), e os movimentos de rotação, que permitem girar o corpo ou parte dele para dentro ou para fora.

Veja que o movimento do corpo nos exemplos ao lado se baseia na coluna vertebral. Toda a curvatura exercida pelo corpo é feita pela linha de ação da coluna vertebral.



Procure desenhar posturas variadas, usando esse mesmo esquema.



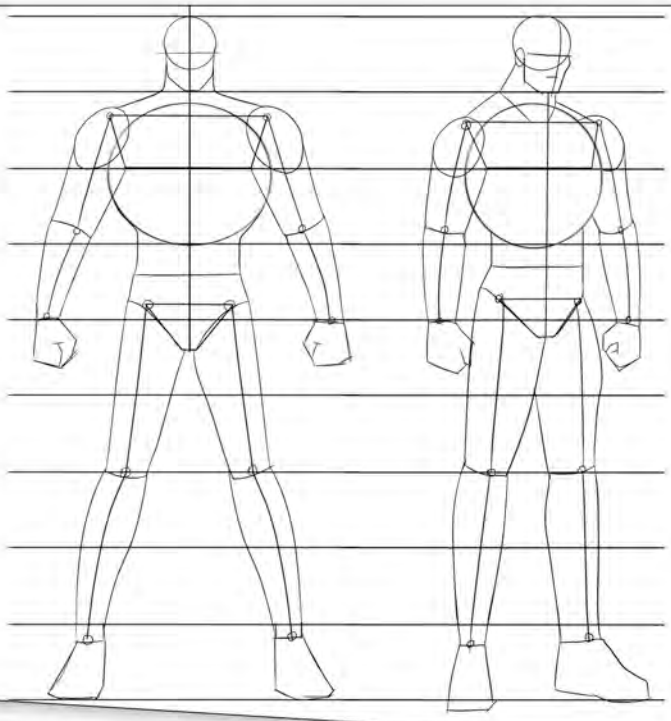
As posições em que o herói está agachado proporcionam maior movimento ao desenho.

Os movimentos de flexão e extensão do corpo ocorrem sobre os glúteos, na região pélvica.

Aramado - Preenchimento

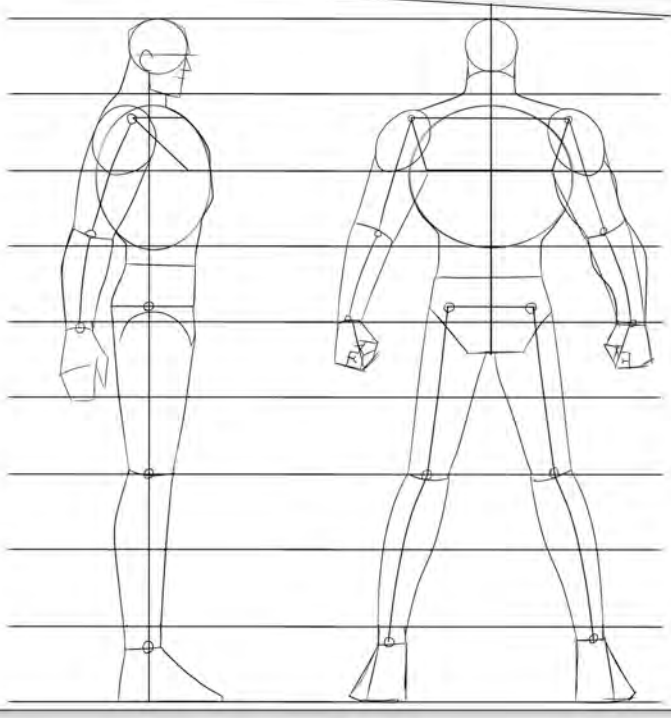
Agora que já sabemos como funciona o aramado, vamos começar a preencher as estruturas para obter os volumes dos músculos do herói. Note que as proporções devem ser mantidas. Dessa maneira, a figura passa dar uma noção mais exata do espaço que irá ocupar, bem como de suas formas. Assim, podemos trabalhar melhor os detalhes.

Veja que os volumes no corpo frontal são feitos por massas, a partir de figuras geométricas. O resultado do desenho fica mais atrativo.



Já no corpo 3/4, pode-se notar o uso de figuras ovais, cilíndricas, cônicas e triangulares no esboço.

No corpo de perfil, pode-se observar que os elementos são únicos. Isso torna esta posição mais simples de ser desenhada.

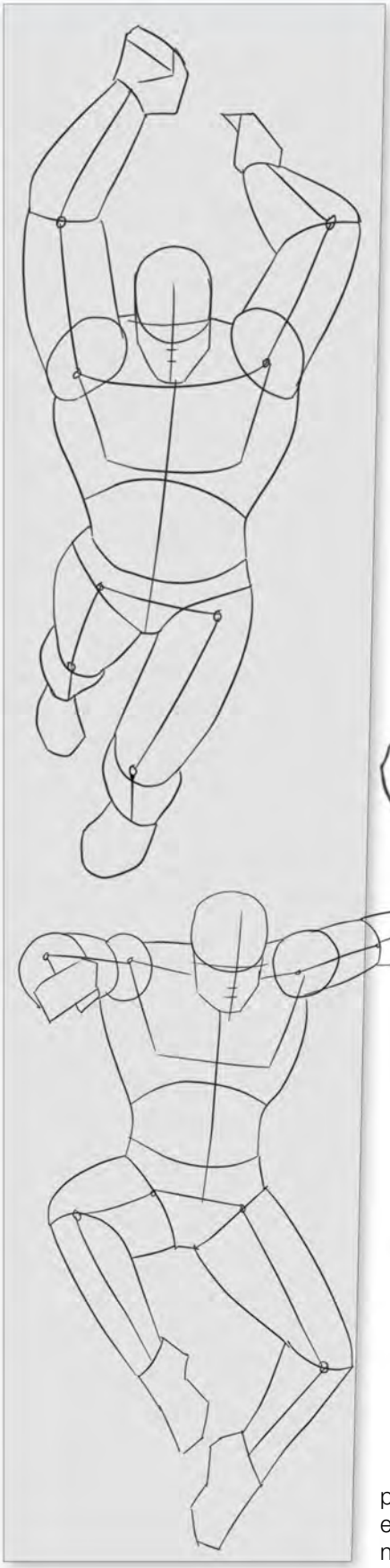


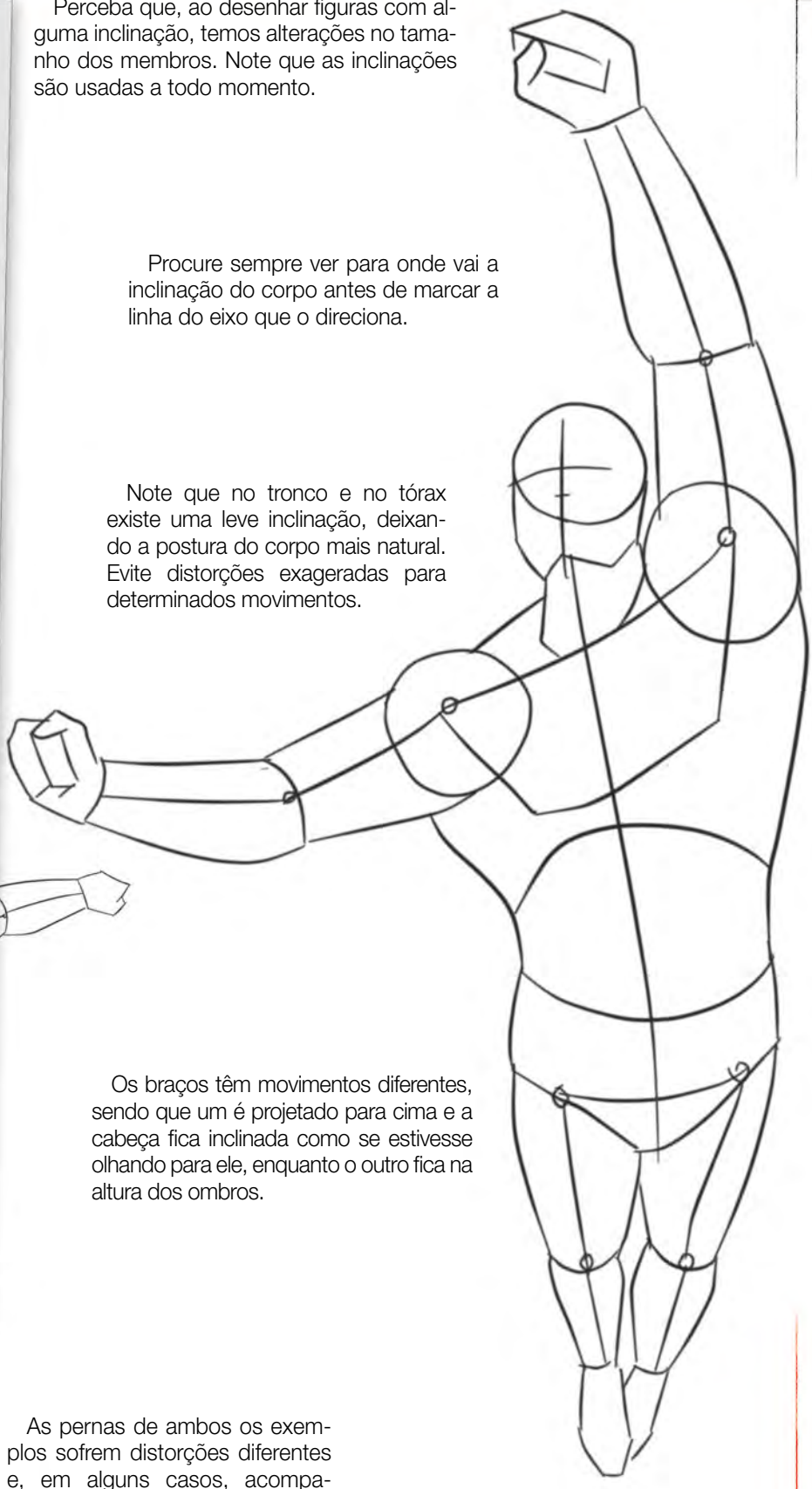
As figuras geométricas usadas para o corpo na posição de costas são as mesmas usadas no frontal, ou seja: ovais, cilíndricas, cônicas e triangulares.

Perceba que, ao desenhar figuras com alguma inclinação, temos alterações no tamanho dos membros. Note que as inclinações são usadas a todo momento.

Procure sempre ver para onde vai a inclinação do corpo antes de marcar a linha do eixo que o direciona.

Note que no tronco e no tórax existe uma leve inclinação, deixando a postura do corpo mais natural. Evite distorções exageradas para determinados movimentos.





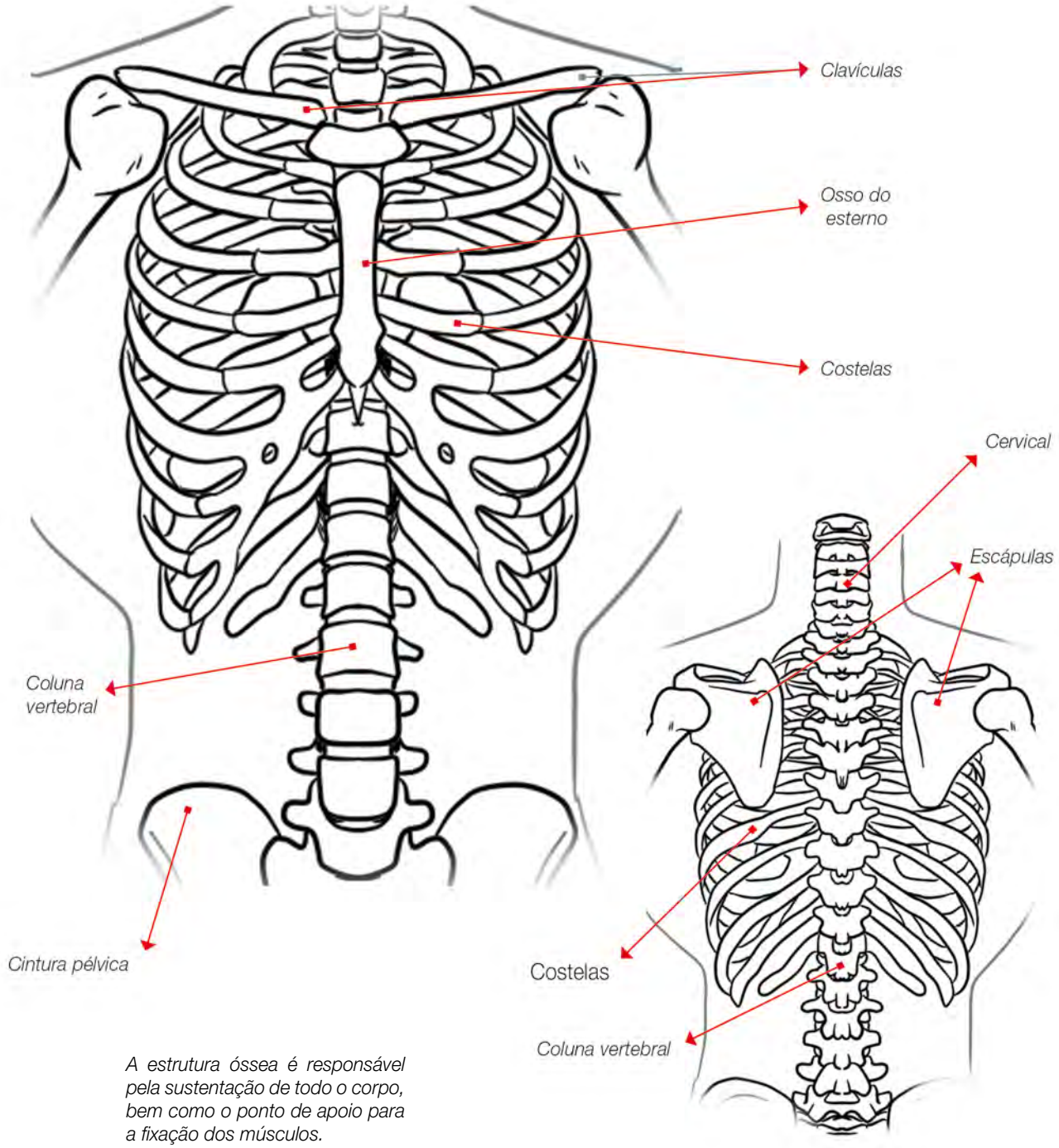
Os braços têm movimentos diferentes, sendo que um é projetado para cima e a cabeça fica inclinada como se estivesse olhando para ele, enquanto o outro fica na altura dos ombros.

As pernas de ambos os exemplos sofrem distorções diferentes e, em alguns casos, acompanham as inclinações do corpo.

Torso - ossos

As estruturas ósseas são muito importantes e cada uma tem uma função específica, como proteger os órgãos vitais necessários para que permaneçamos vivos.

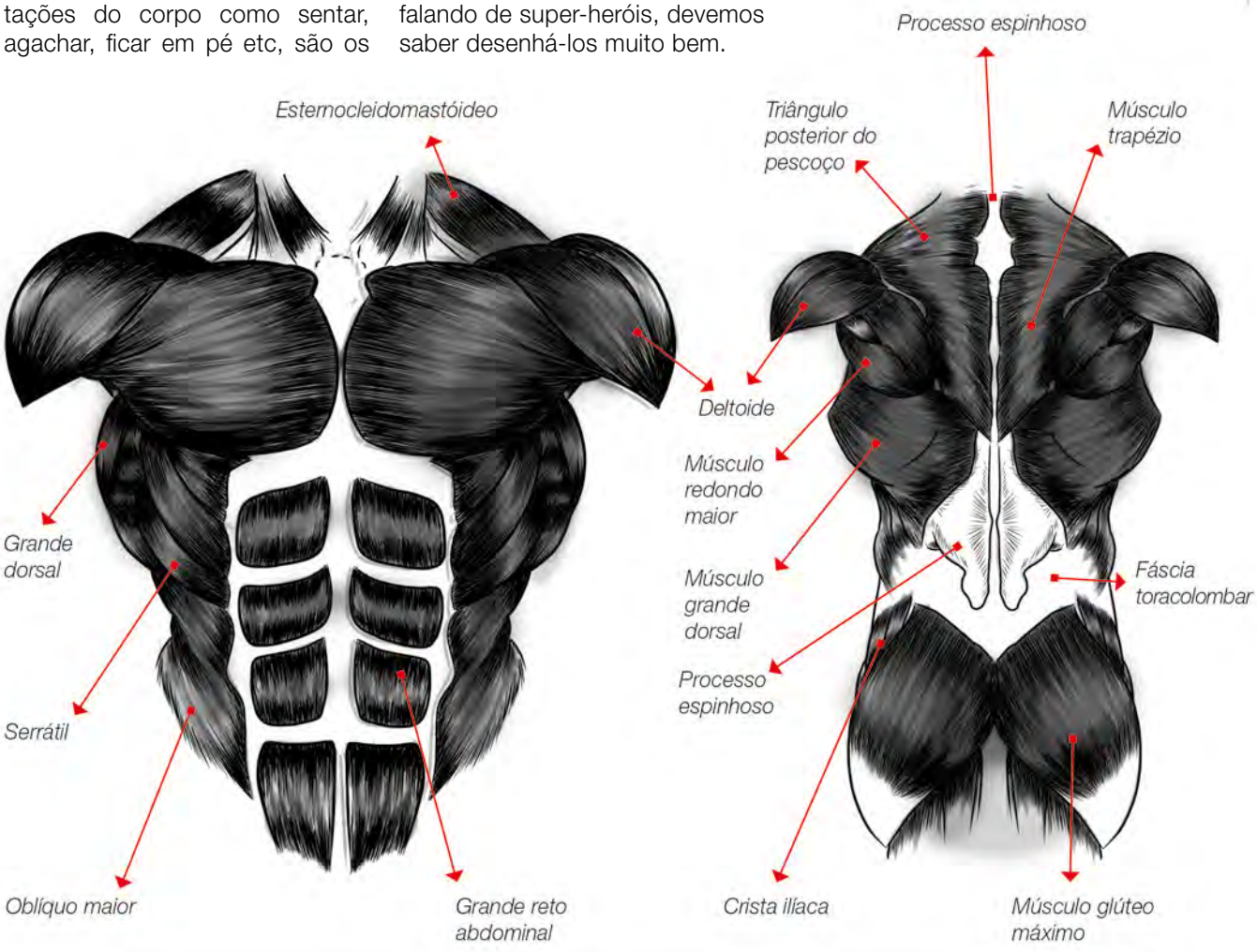
Observe bem cada detalhe para uma boa construção de um super-herói.



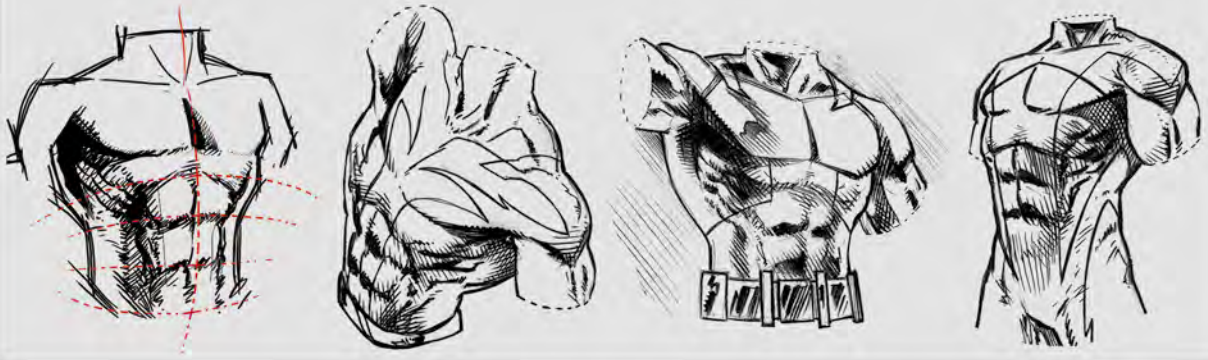
A estrutura óssea é responsável pela sustentação de todo o corpo, bem como o ponto de apoio para a fixação dos músculos.

Torso - músculos

Os músculos, além de ser responsáveis pelas movimentações do corpo como sentar, agachar, ficar em pé etc, são os principais envolvidos quando o assunto é força. Como estamos falando de super-heróis, devemos saber desenhá-los muito bem.



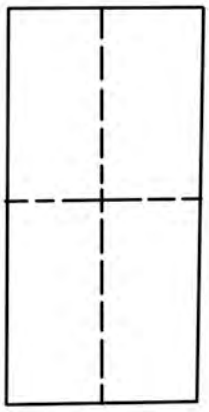
Exemplos de torsos definidos:



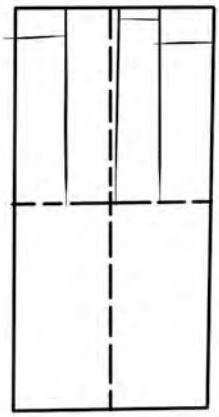
Mãos

As mãos são sempre um desafio à parte. Quando se trata de figuras heroicas, devemos explorá-las detalhadamente.

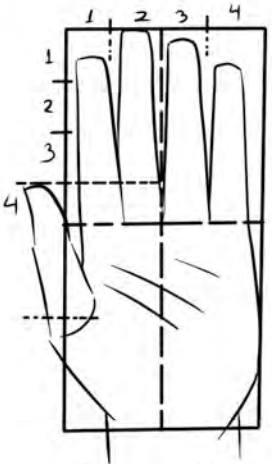
Vista palmar



Passo 1 - Desenhe um retângulo e divida-o em quatro partes iguais.

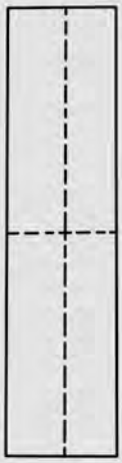


Passo 2 - Desenhe os quatro dedos na parte de cima do retângulo.



Passo 3 - Note que o polegar fica na altura da junta do dedo indicador. Finalize e apague as linhas desnecessárias.

Vista lateral:



Passo 1 - Desenhe um estreito retângulo e divida-o em quatro partes iguais.

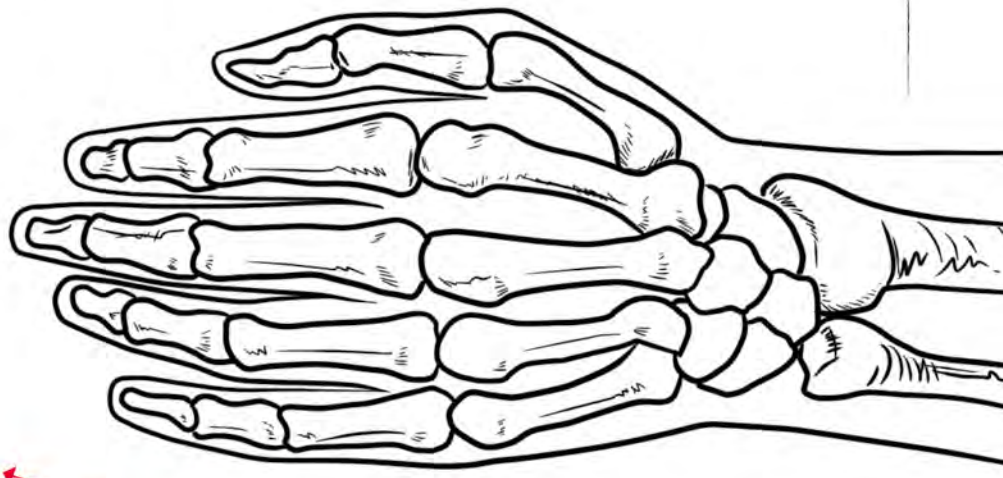
Passo 2 - Desenhe os quatro dedos na parte de cima do retângulo a partir da linha vertical até o segundo quadro.

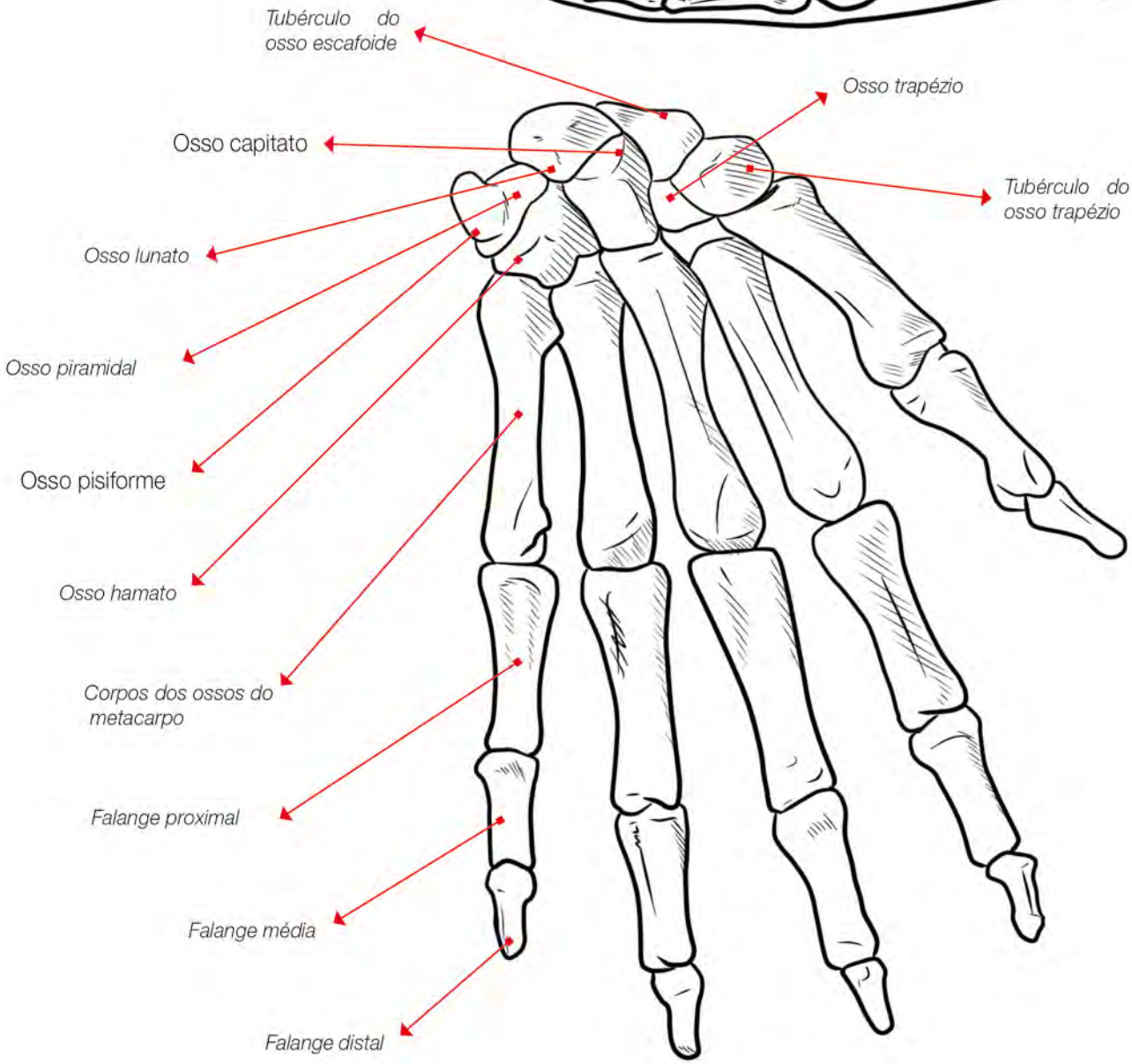
Passo 3 - Finalize e apague as linhas desnecessárias. Faça o acabamento no desenho.

Estrutura óssea

A estrutura óssea das mãos possui diferenças de tamanhos e formatos. Logo, suas articulações possuem medidas diferentes.

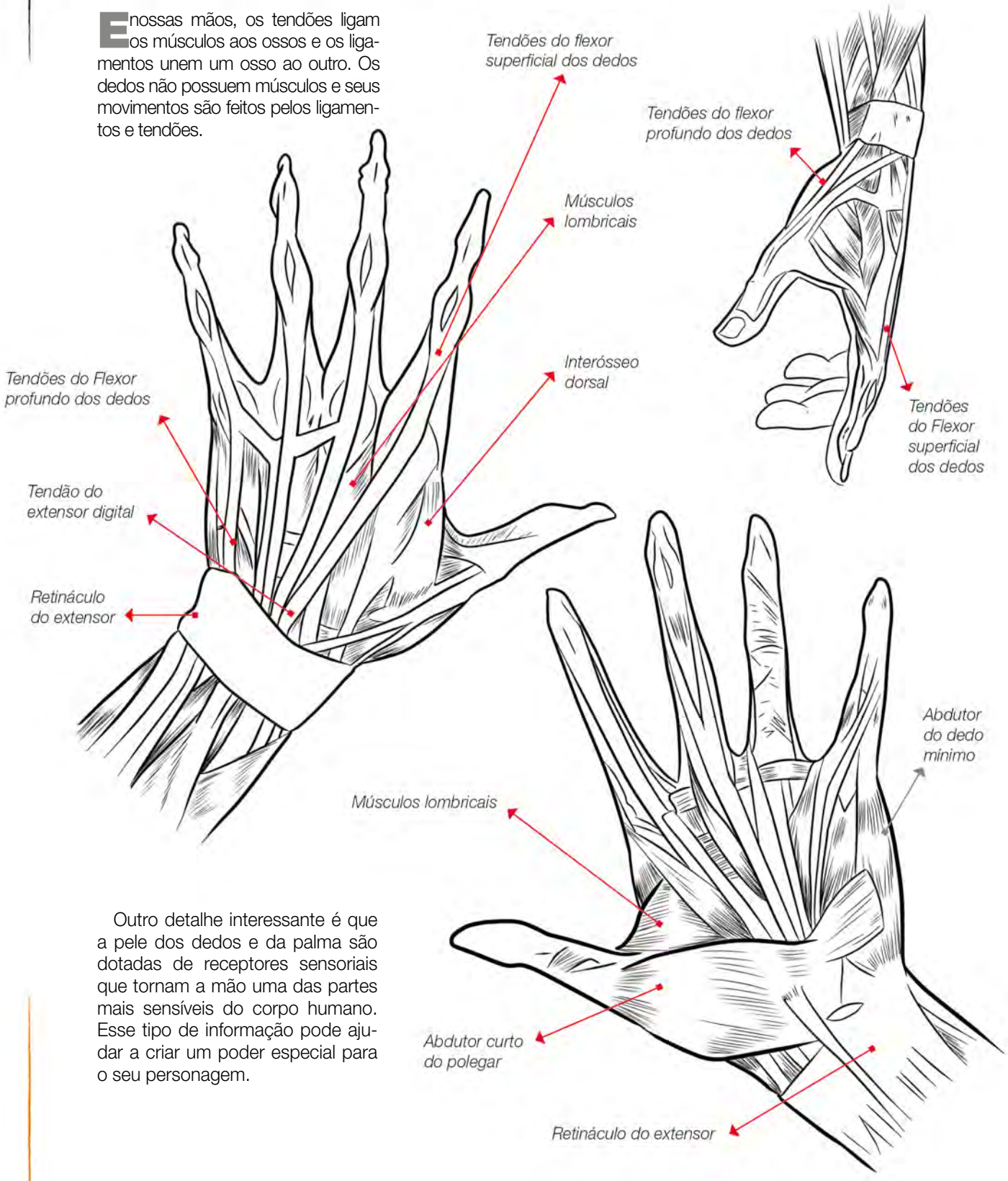
Procure desenhar a forma da mão e encaixar a estrutura óssea. A mão está dividida em carpo, metacarpo e falanges.





Mãos - musculatura

Enossas mãos, os tendões ligam os músculos aos ossos e os ligamentos unem um osso ao outro. Os dedos não possuem músculos e seus movimentos são feitos pelos ligamentos e tendões.


Tendões do flexor superficial dos dedos
Tendões do flexor profundo dos dedos
Músculos lombricais
Interósseo dorsal
Tendões do Flexor profundo dos dedos
Tendão do extensor digital
Retináculo do extensor
Tendões do Flexor superficial dos dedos
Abdutor do dedo mínimo
Músculos lombricais
Abdutor curto do polegar
Retináculo do extensor

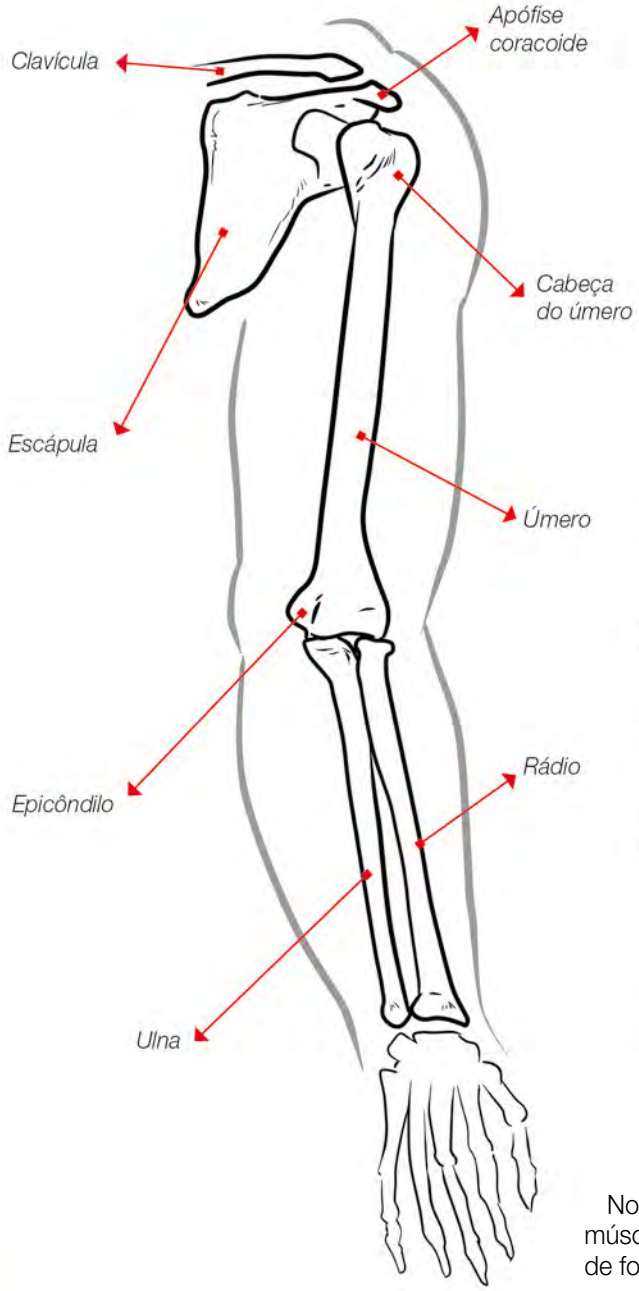
Outro detalhe interessante é que a pele dos dedos e da palma são dotadas de receptores sensoriais que tornam a mão uma das partes mais sensíveis do corpo humano. Esse tipo de informação pode ajudar a criar um poder especial para o seu personagem.

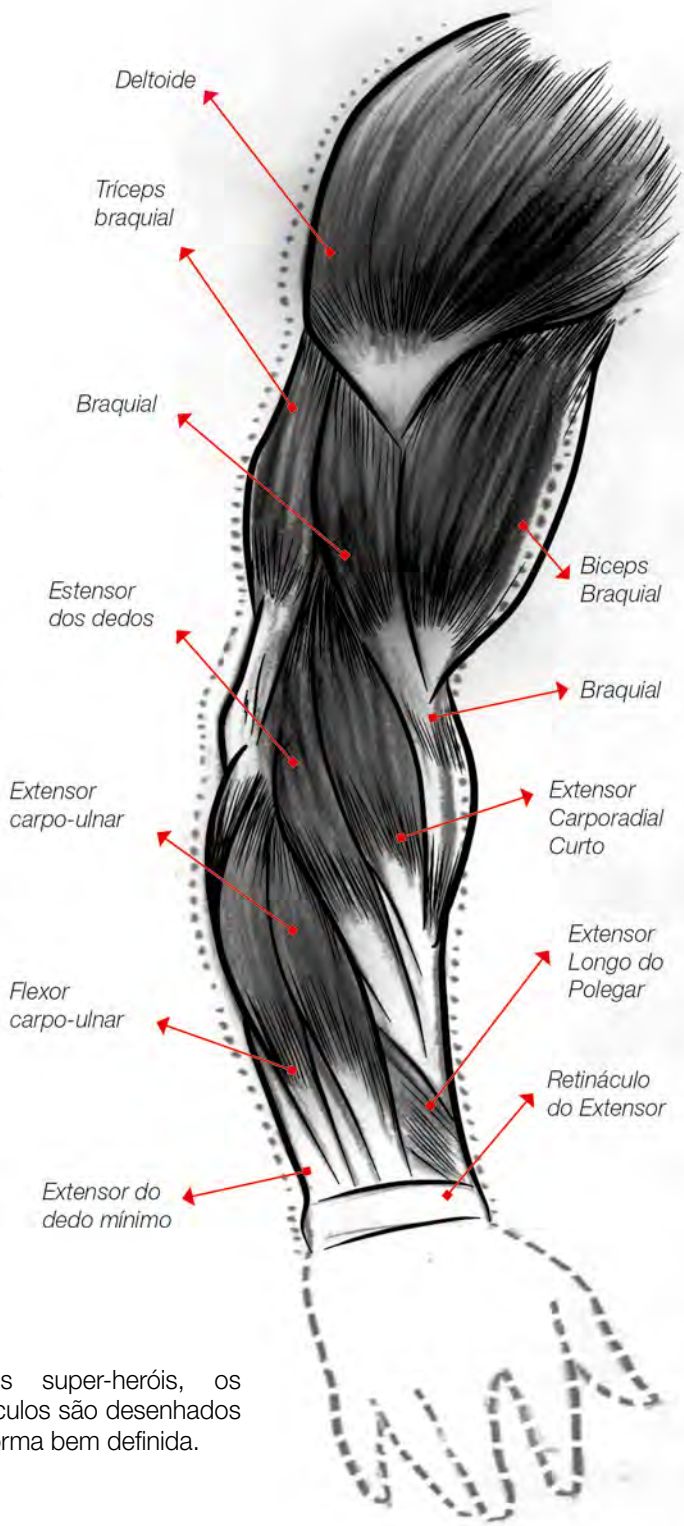
Exemplos de mãos finalizadas:

Procure praticar bastante e fazer vários tipos de mãos em muitas posições.

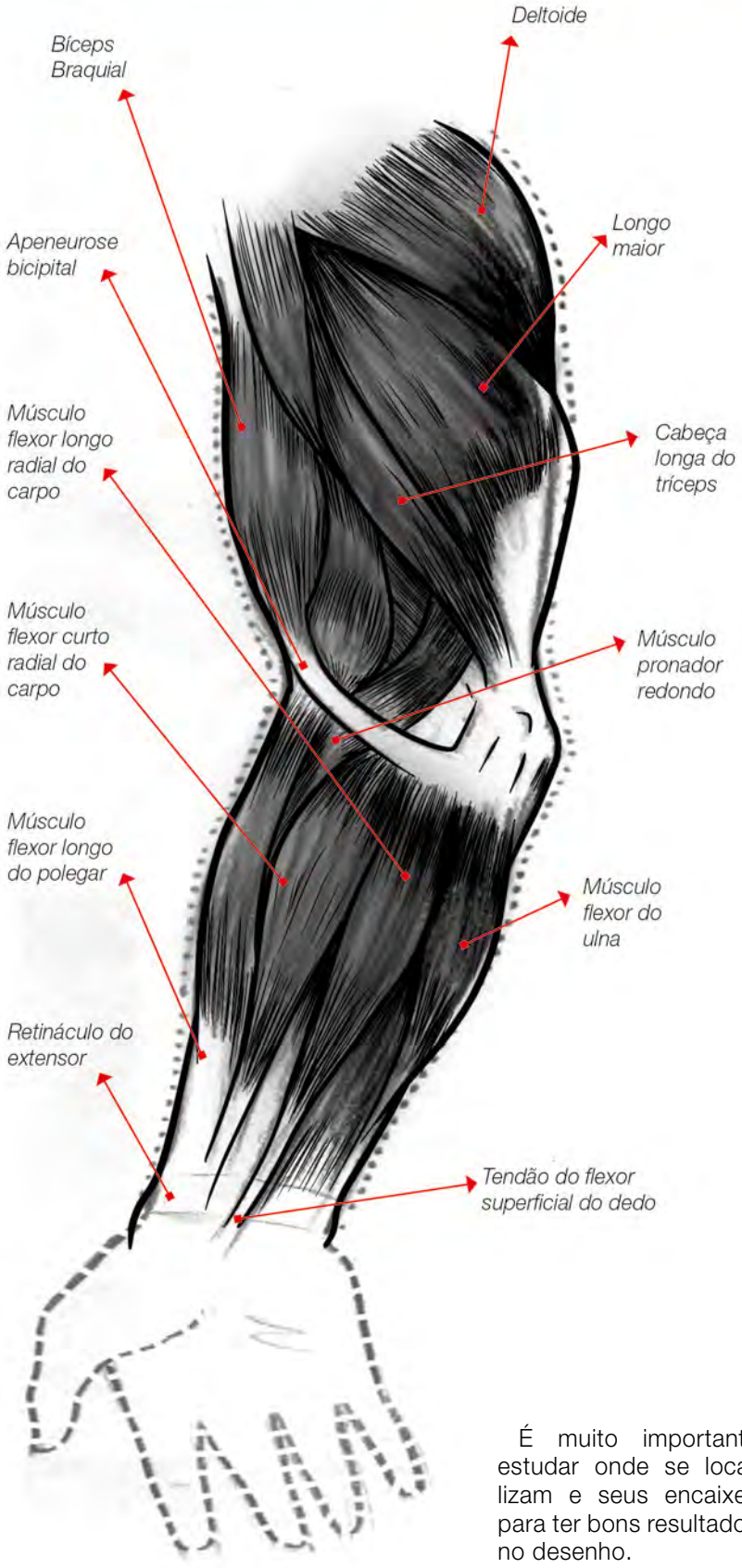
Braços - estrutura óssea e músculos

Os ossos são muito fortes e assumem um papel muito importante que abrange funções eretoras de pesos, além de adução e abdução de volumes.



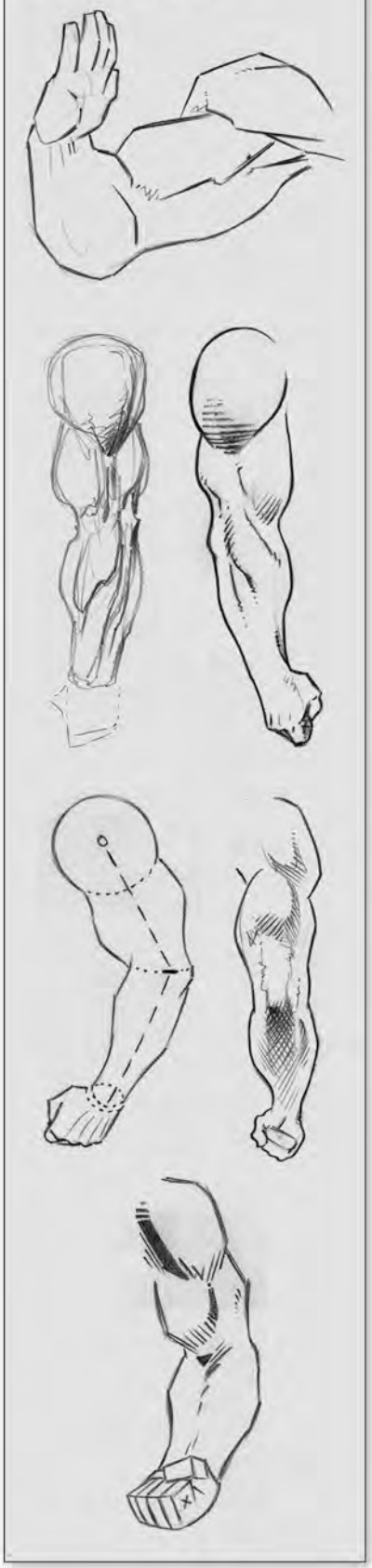


Nos super-heróis, os músculos são desenhados de forma bem definida.



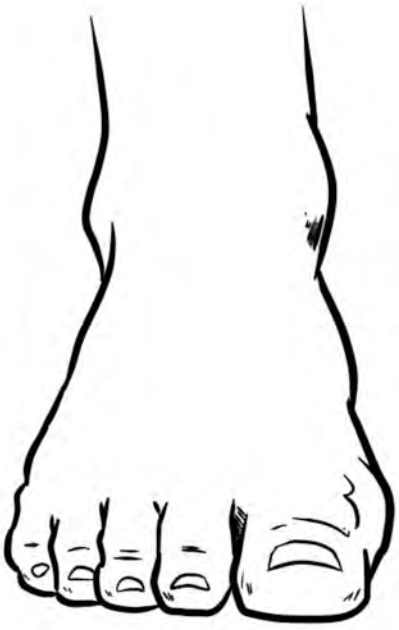
É muito importante estudar onde se localizam e seus encaixes para ter bons resultados no desenho.

Exemplos de braços:

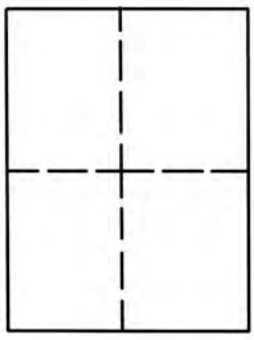


Pés

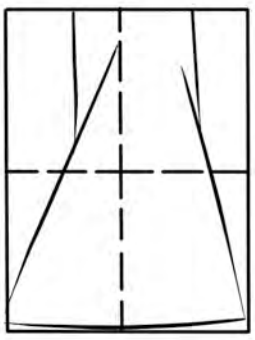
Para o desenho do pé, é conveniente utilizarmos vários tipos de figuras geométricas. A mais utilizada é a do triângulo.



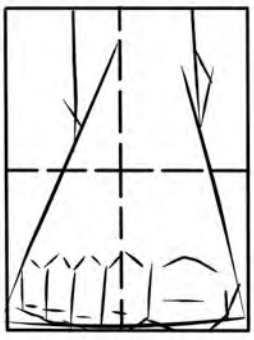
Vista frontal:



Passo 1 - Desenhe um retângulo e divida-o em quatro partes iguais.



Passo 2 - No triângulo, desenhe o pé em forma linear.

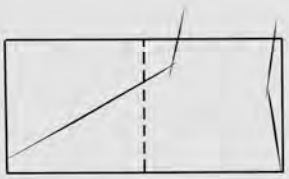


Passo 3 - Defina e finalize o desenho, apagando as linhas desnecessárias.

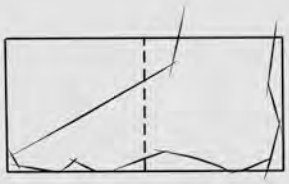
Vista de perfil:

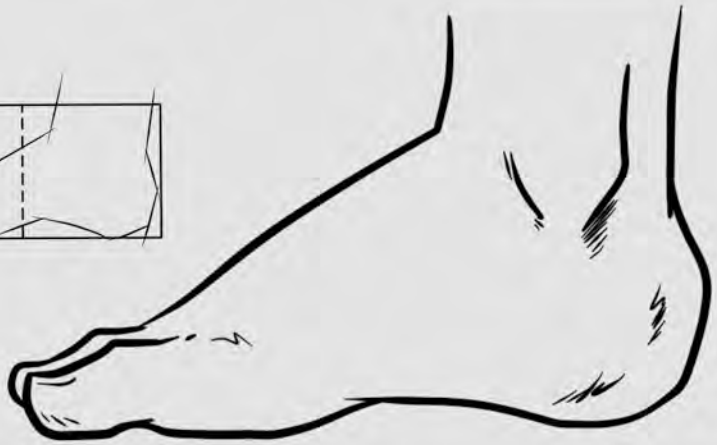
Passo 1 - Desenhe um estreito retângulo e divida-o ao meio.

Passo 2 - Com um triângulo e um arco, desenhe o pé de perfil.



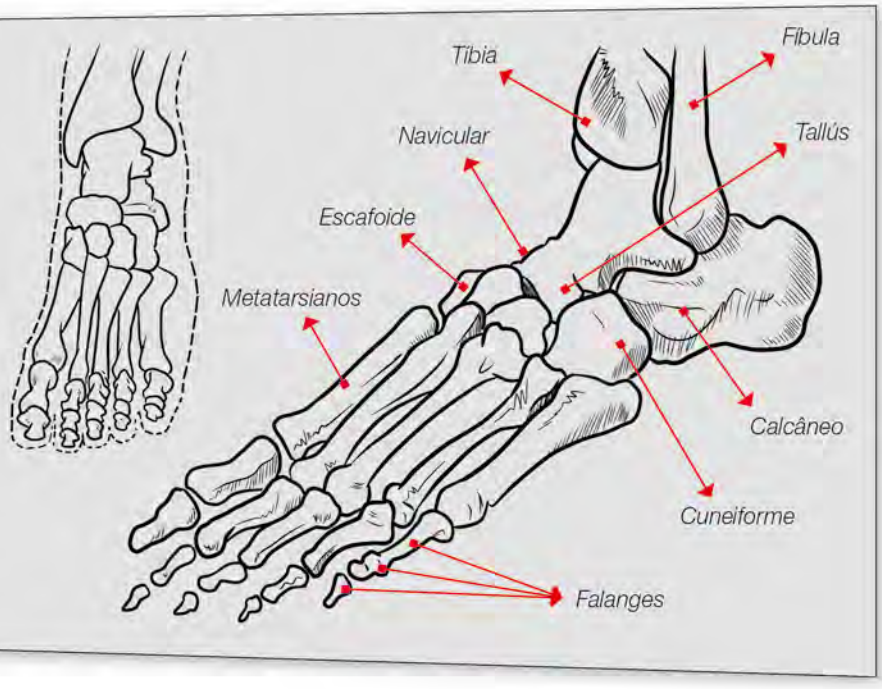
Passo 3 - Finalize e apague as linhas desnecessárias. Faça o acabamento no desenho.



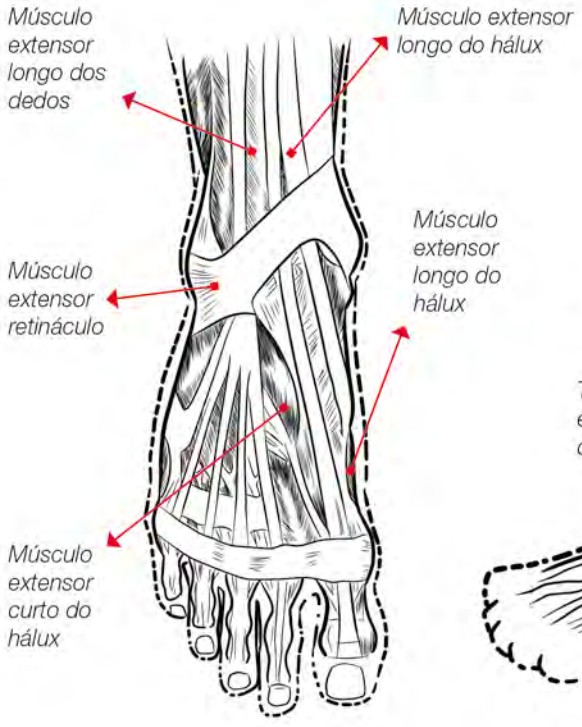


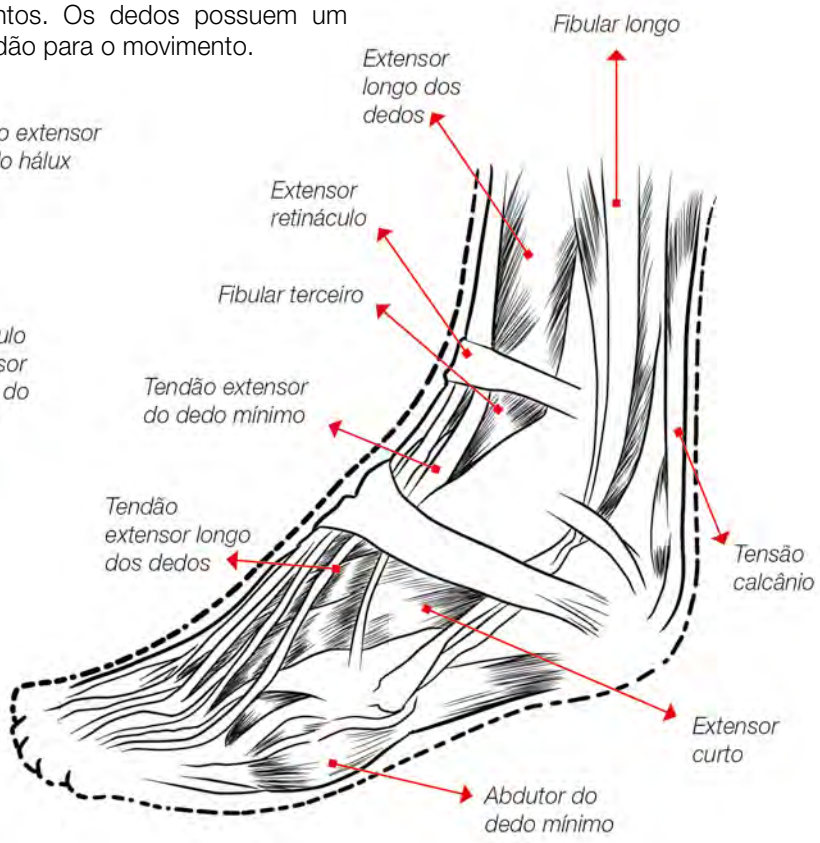
Estrutura óssea e músculos

Com o pé em determinadas posições, identificamos um formato triangular e isso ajuda na hora de desenhar. Acompanhe ao lado a estrutura óssea do pé.



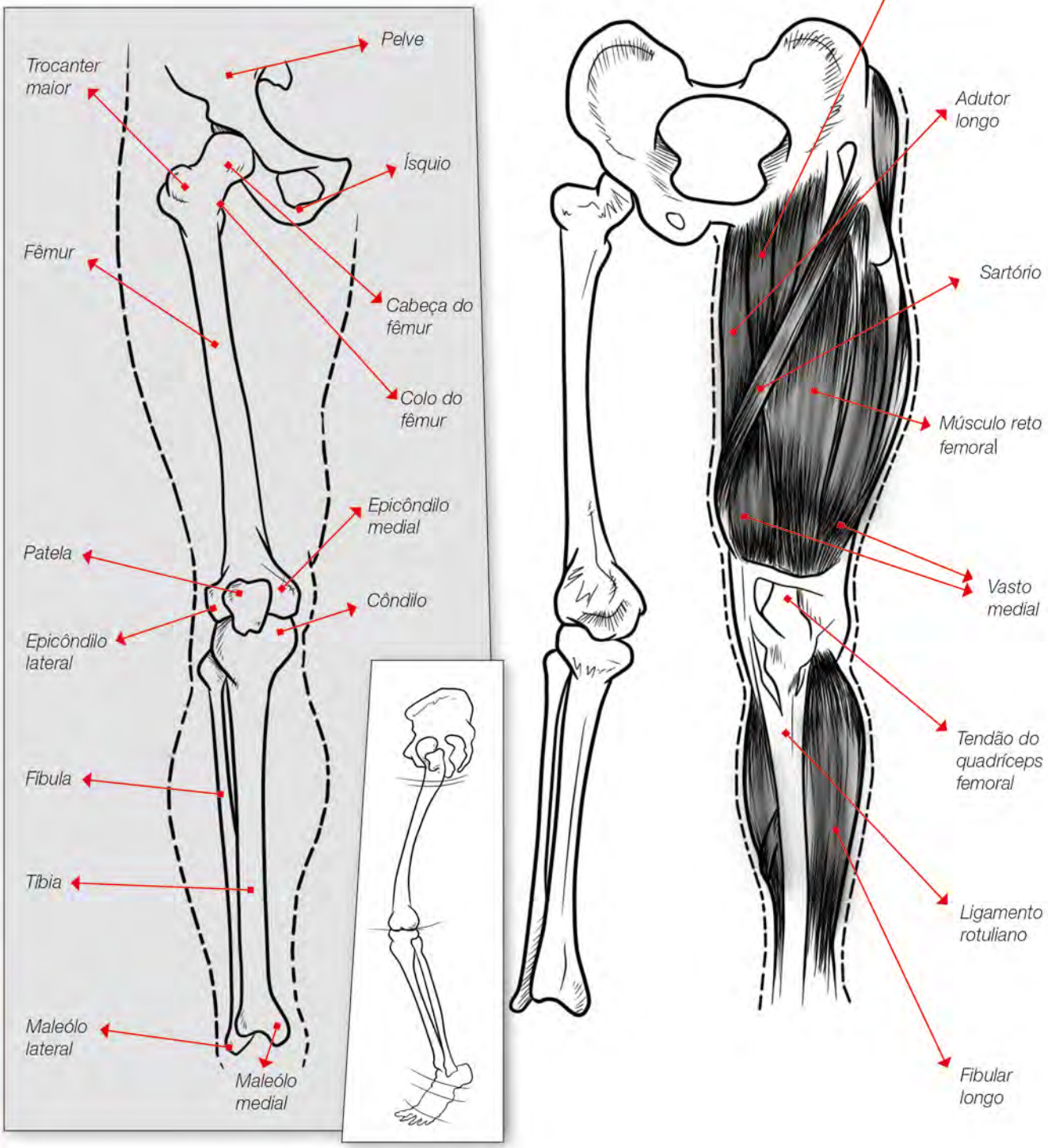
Veja como é a musculatura do pé. Não é uma regra específica para desenhar os pés, porém, às vezes, podemos observá-los em formas circulares. Os músculos são responsáveis pela impulsão, pela sustentação e pelos movimentos. Os dedos possuem um tendão para o movimento.


Músculo extensor longo dos dedos
Músculo extensor longo do hálux
Músculo extensor retináculo
Músculo extensor longo do hálux
Músculo extensor curto do hálux



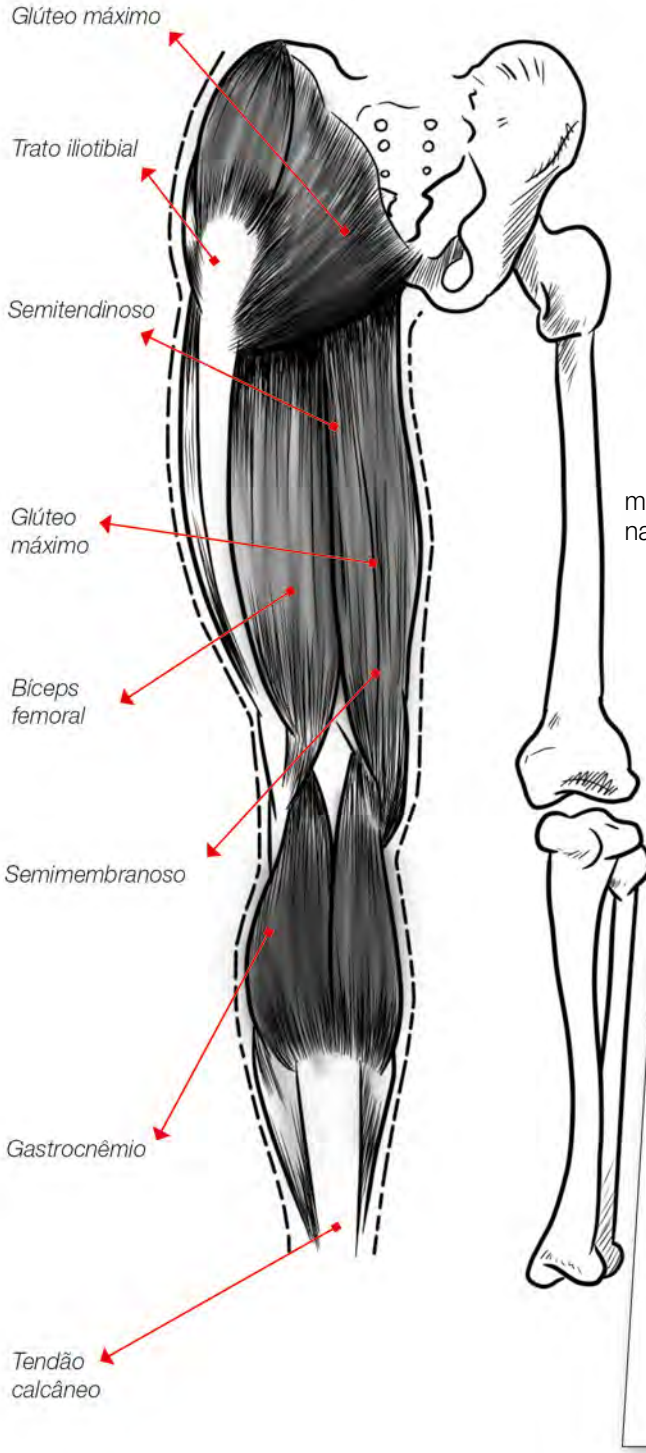
Pernas, ossos e músculos

Os ossos inferiores da perna servem para proporcionar estabilidade e suportar pesos. Já os superiores tem a função eretora. As fibras musculares são um conjunto e células achatadas e, assim como nos braços, são responsáveis por toda função de movimento e ligação. É na perna que temos o maior osso do corpo, o fêmur, que é muito duro e resistente.

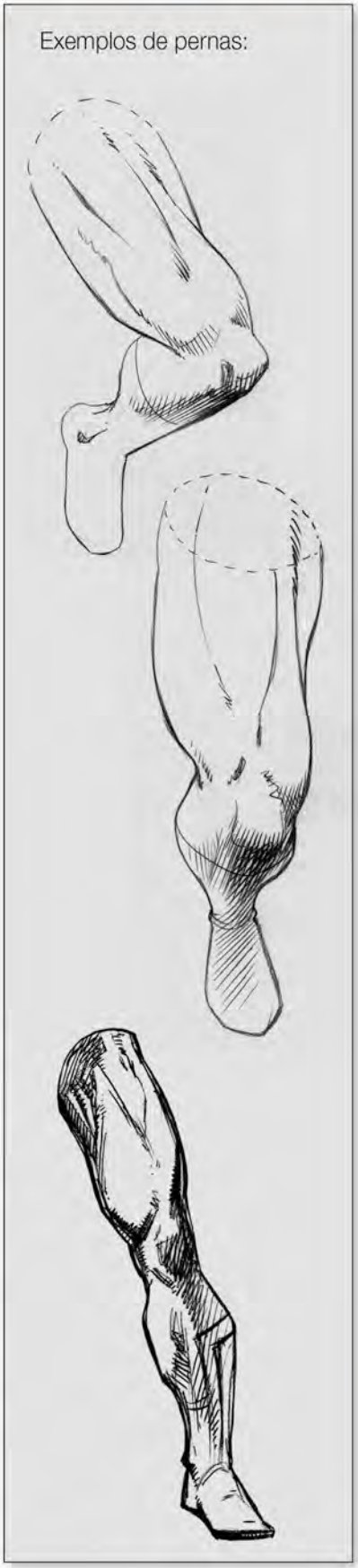


Os músculos que dão movimentos de balanço para a caminhada estão entre a pelve, a coxa e o joelho.

Procure observar e estudar as posições dos músculos para poder ter bons resultados no desenho das pernas.



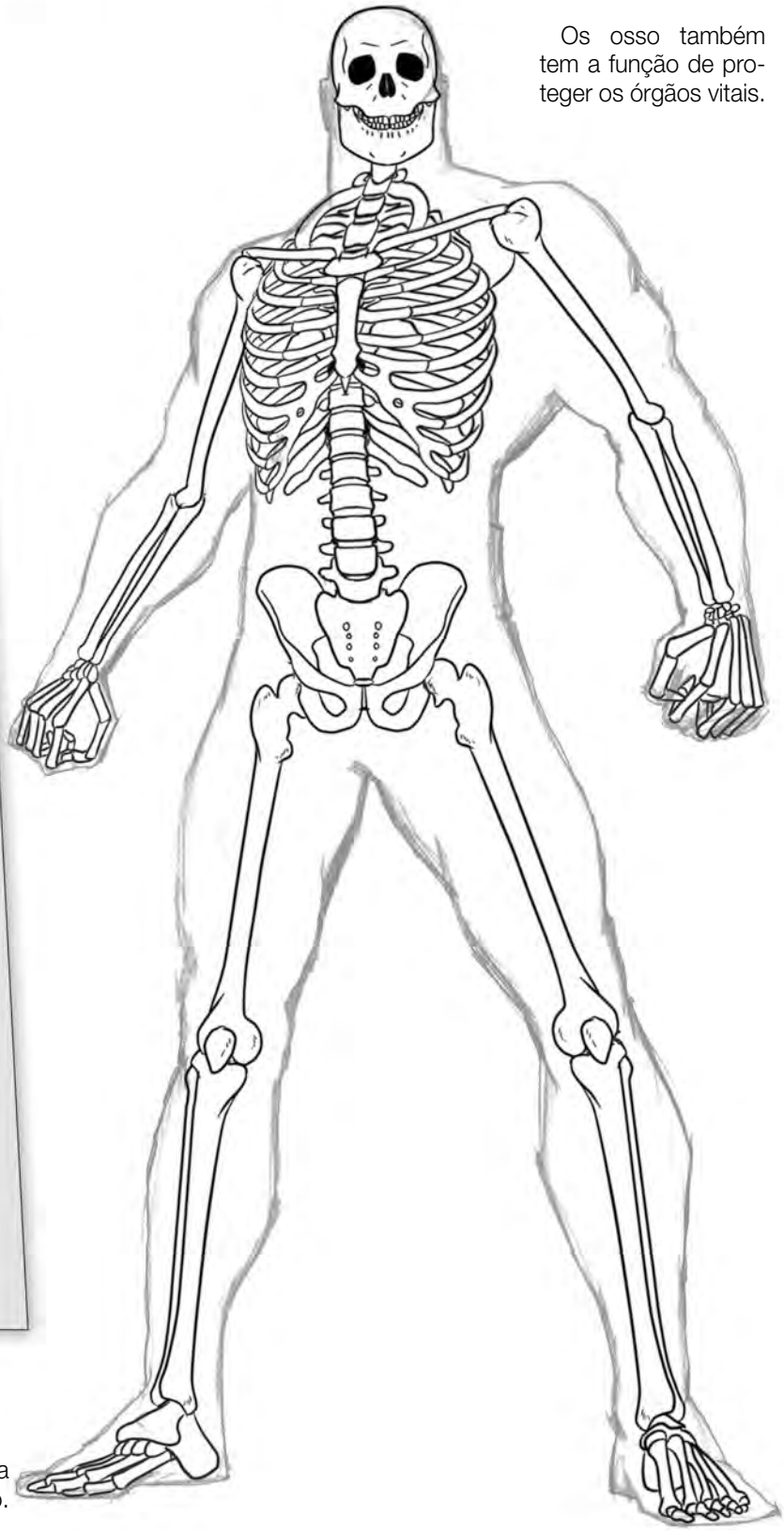
Observe que os músculos terminam em tendões.



Esqueleto

Existem alguns personagens que têm a aparência de esqueleto. Note que a estrutura dos ossos fica menor e parece mais delicada se comparada aos volumes dos músculos, porém, ainda, assim, são muito resistentes.

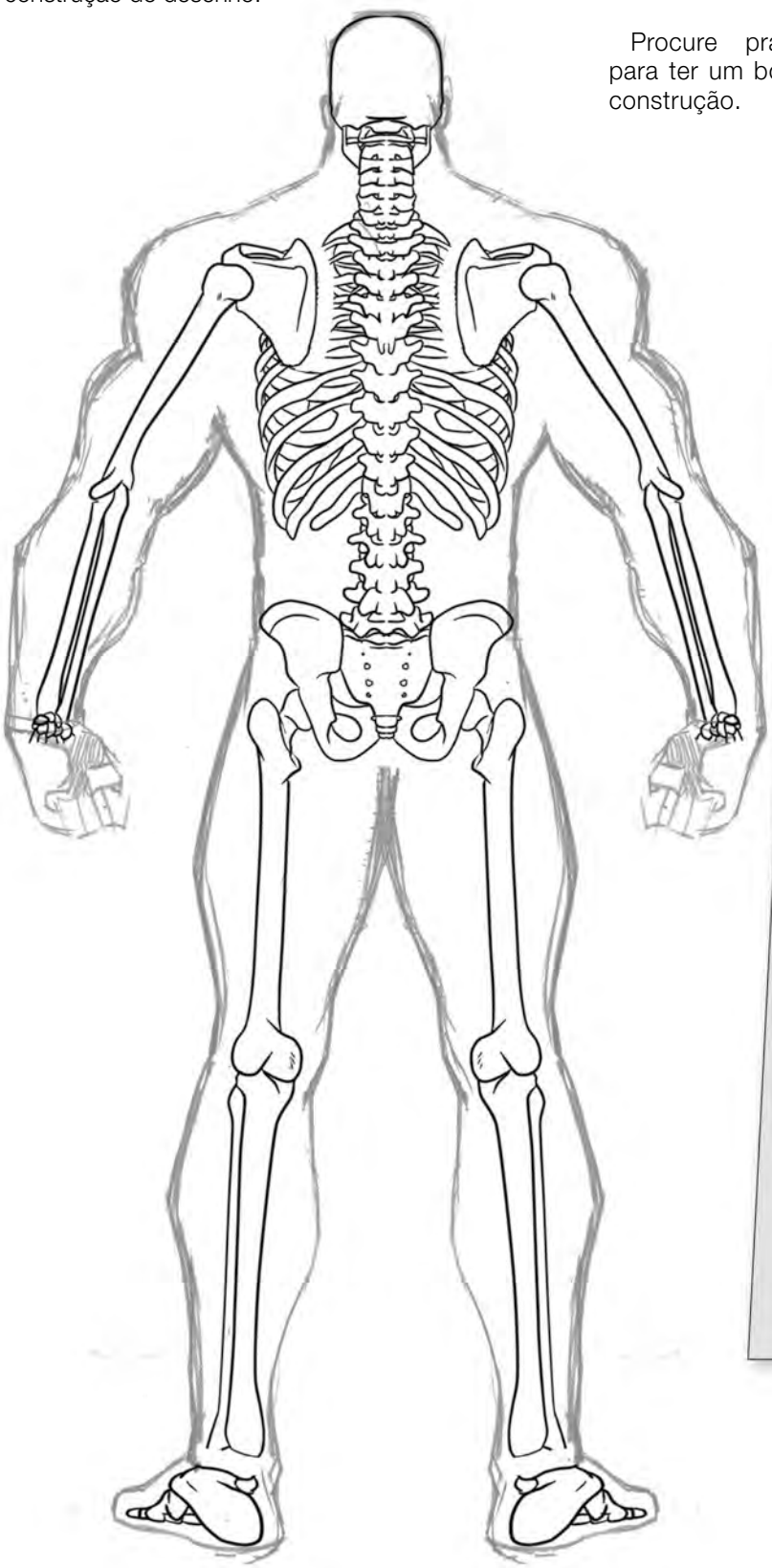
Para representar o esqueleto de uma forma simplificada, usamos o esquema de construção do aramado para representá-lo de forma eficiente, facilitando sua construção.



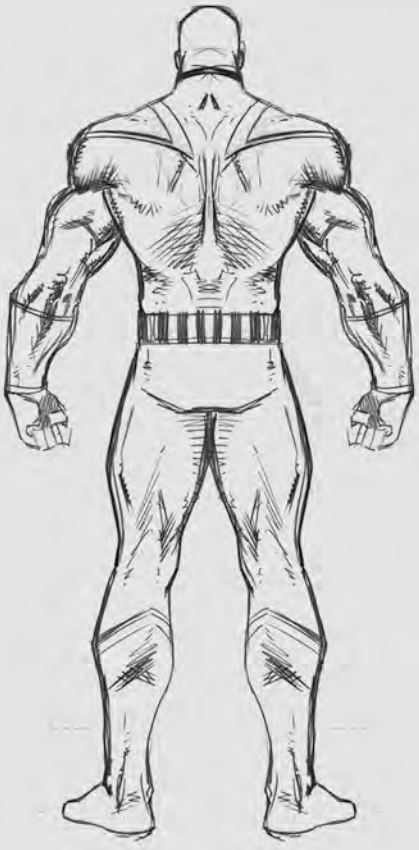
Os osso também tem a função de proteger os órgãos vitais.

Uma estrutura construída de maneira adequada permite um desenho equilibrado.

Procure observar o comportamento dos ossos e como eles influenciam na construção do desenho.



Procure praticar sempre para ter um bom domínio da construção.



Não importa a proporção ou o biotipo do personagem, a estrutura óssea se mantém.

Observe os encaixe e posicione todos da forma correta.

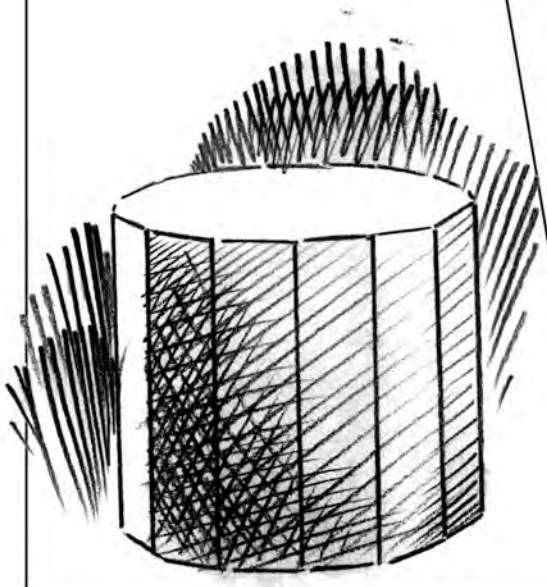
Luz e sombra

Assim como uma boa construção a luz e sombra é o que faz os desenhos saltarem aos olhos, ela é responsável pelo volume, ambientar e dar personalidade ajuntando a expressar as emoções dos personagens.

Observe que na figura a esquerda notamos que as marcações dos músculos são todas de forma geométricas para facilitar a visualização da luz e sombra e também existem personagens nesse formato, como o Surfista Prateado ou o Homem de Gelo.

Vamos começar a entender esse universo na linguagem dos super heróis, que usam e abusão das técnicas de luz e sombra, em sua maioria feitas através de técnicas chamadas de “hachuras”, onde consiste demarcar toda a sombra através de linhas que conforme maior sua quantidade representam suas tonalidades escuras.

Observe nesse exemplo que as linhas são feitas em direção a luz, ou seja, para cima e assim a maioria das linha são feitas na diagonal, para poder demonstrar a direção e onde tem sombra elas são sobrepostas e em maior quantidade para fazer o feito mais escuro.

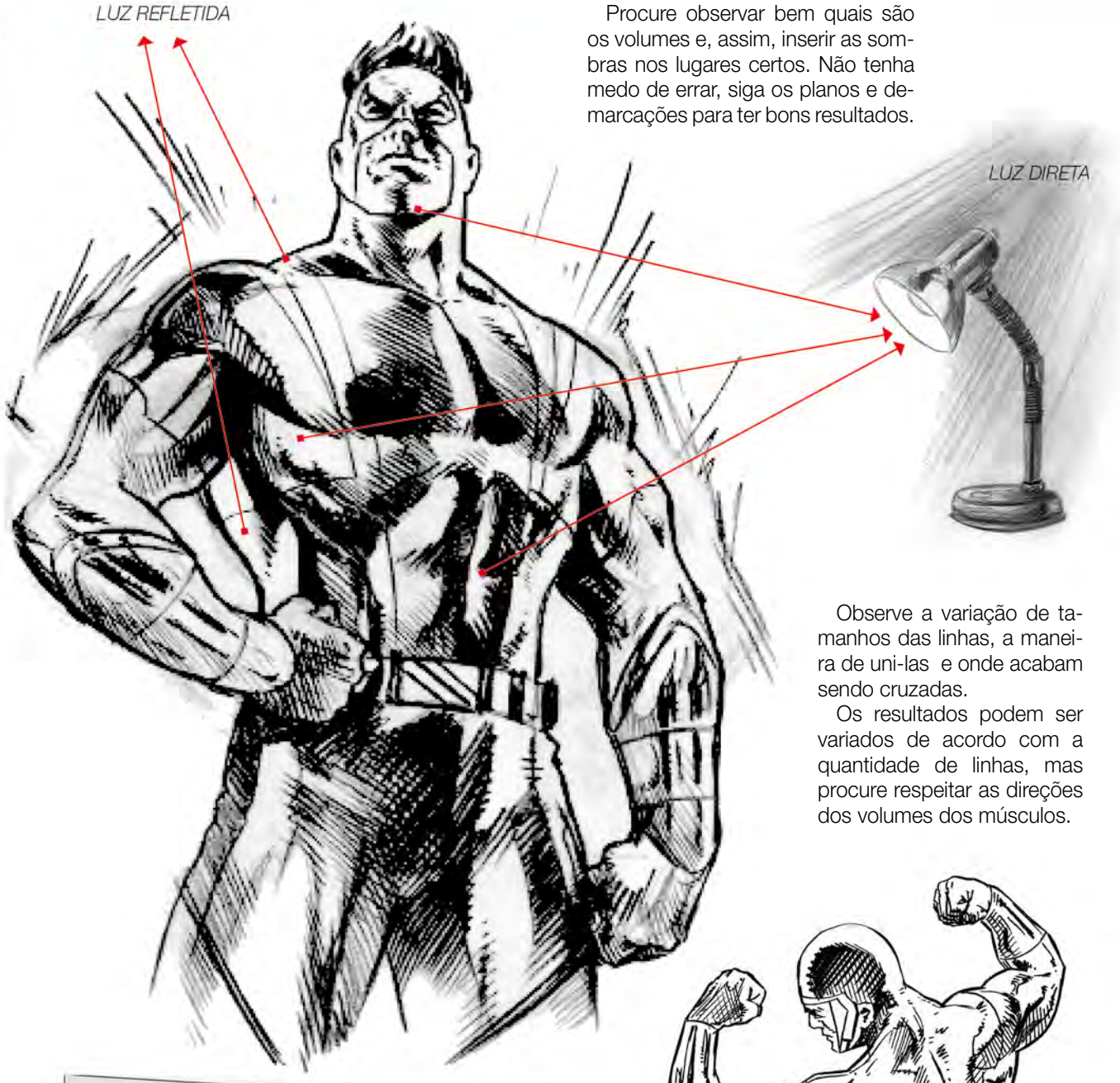


Note que o sombreamento através das linhas vem definindo as formas e volumes das figuras, quando maior a quantidade de linhas, maior a intensidade da sombra.

A luz e sombra são uma ferramenta para ter desenho diferenciados.

Note como os volumes aumentam devido a superfície irregular.

Em um a superfície que não é fixa não existe um padrão para a colocação de planos de luz e sombras.



Procure observar bem quais são os volumes e, assim, inserir as sombras nos lugares certos. Não tenha medo de errar, siga os planos e demarcações para ter bons resultados.

Observe a variação de tamanhos das linhas, a maneira de uni-las e onde acabam sendo cruzadas.

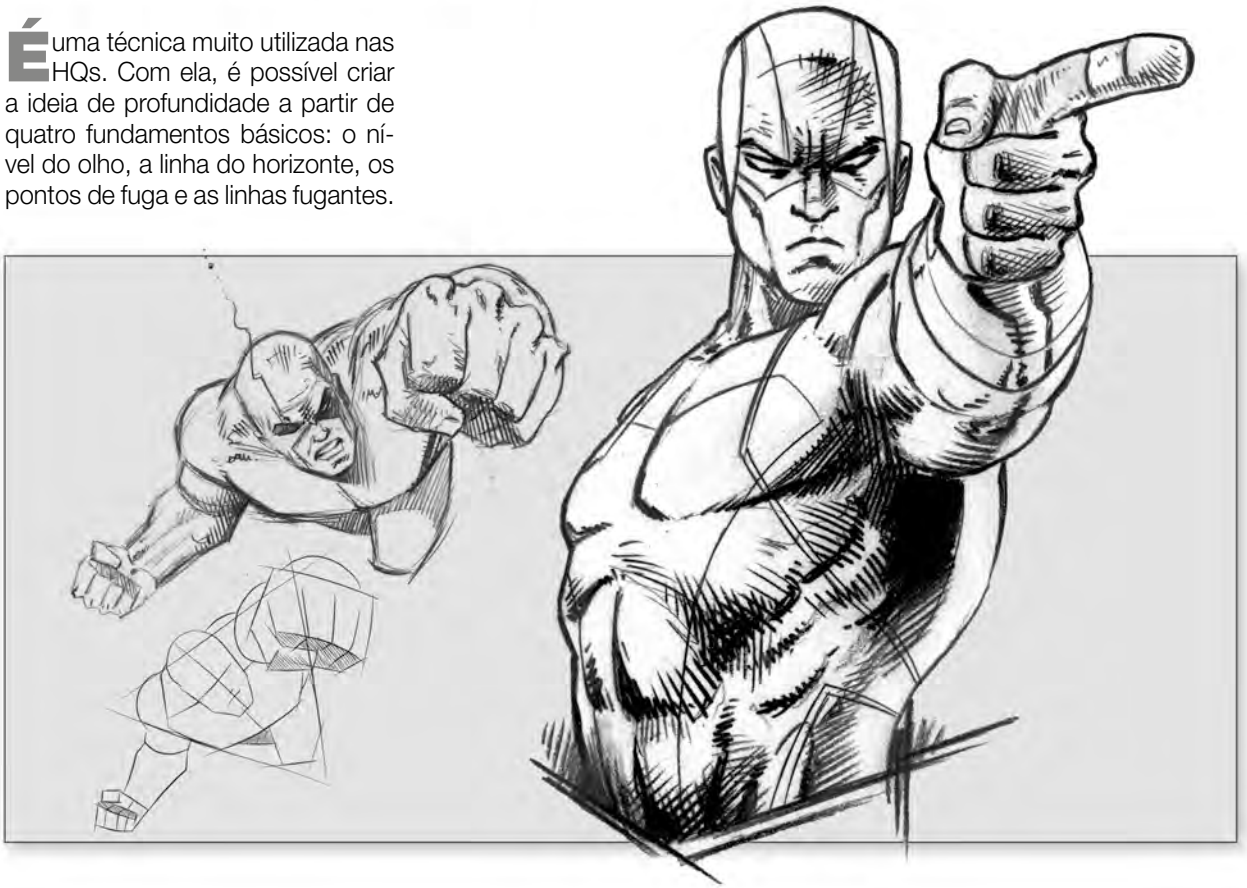
Os resultados podem ser variados de acordo com a quantidade de linhas, mas procure respeitar as direções dos volumes dos músculos.

Veja que, nesse exemplo, temos uma figura demarcada de forma simplificada somente com os volumes. No processo de preenchimento, utilizamos as hachuras para dar volume aos músculos e às marcações de sombras, fazendo com que o desenho fique mais impactante. Pratique bastante para ter resultados agradáveis e procure fazer com que a visualização seja limpa e agradável, respeitando todos os volumes.

Perspectiva

A perspectiva

É uma técnica muito utilizada nas HQs. Com ela, é possível criar a ideia de profundidade a partir de quatro fundamentos básicos: o nível do olho, a linha do horizonte, os pontos de fuga e as linhas fugantes.

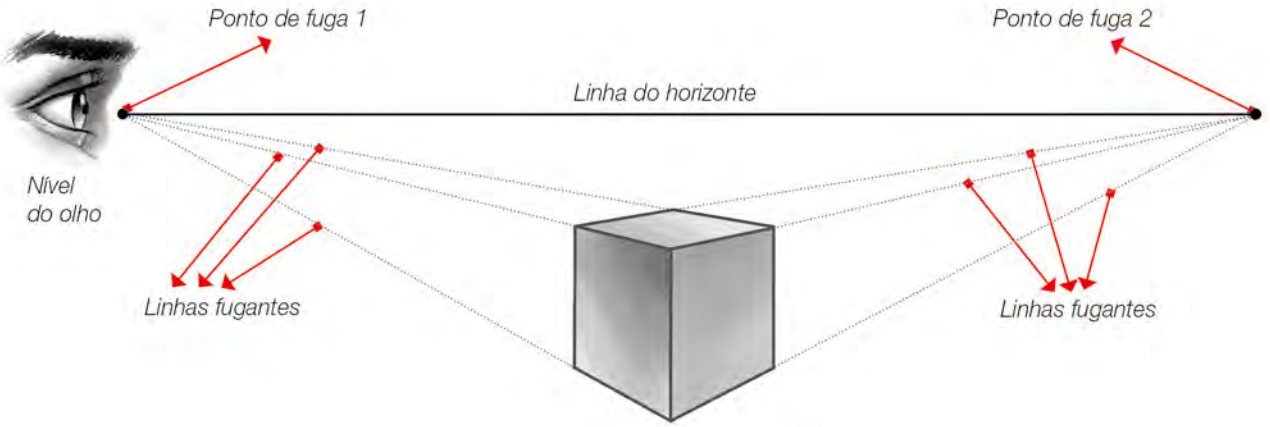


Nível do olho: altura a partir da qual o desenhista observa figuras ou objetos.

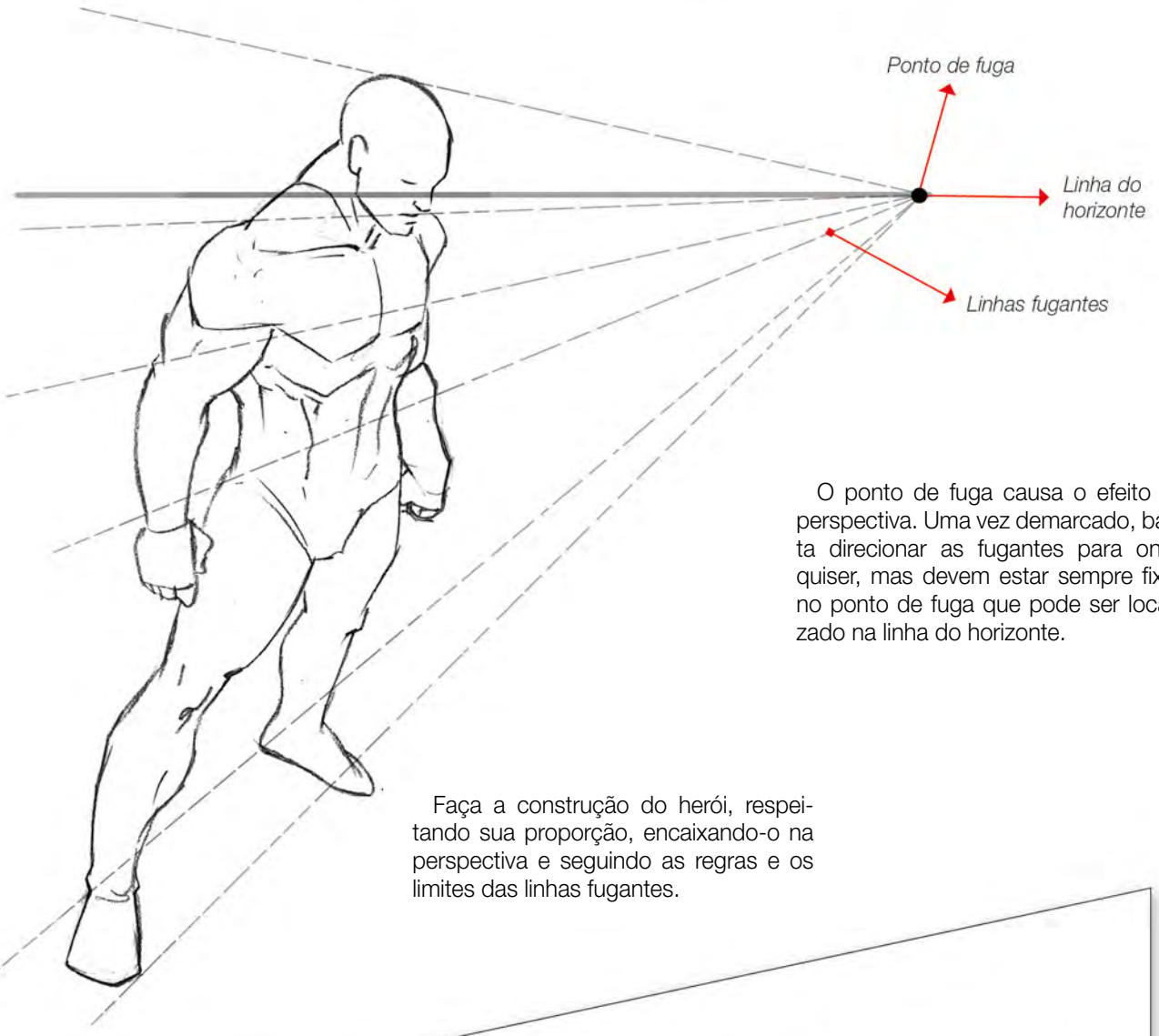
Linha do horizonte: linha imaginária na qual o céu e a terra se encontram. Esta linha está sempre ao nível dos olhos. Para descobrir onde ela se posiciona em seu campo de visão, segure o lápis horizontalmente na altura dos olhos e imagine que ela se prolonga por suas extremidades.

Ponto de fuga: nas linha do horizonte, podemos acrescentar pontos imaginários, sendo que as linhas de construção da figura convergem quando estão em perspectiva.

Linhas fugantes: são linhas responsáveis pelo efeito ilusório de três dimensões no desenho. Unem-se à medida que convergem para o ponto de fuga sobre a linha do horizonte.

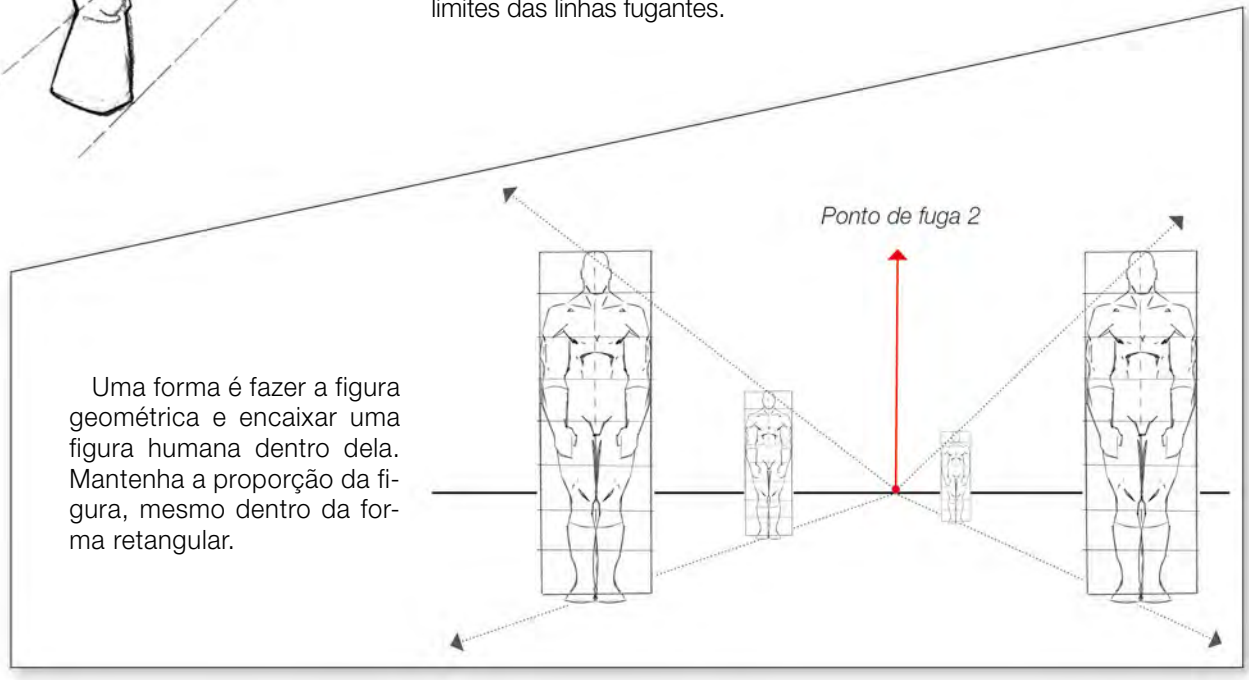


Ponto de fuga

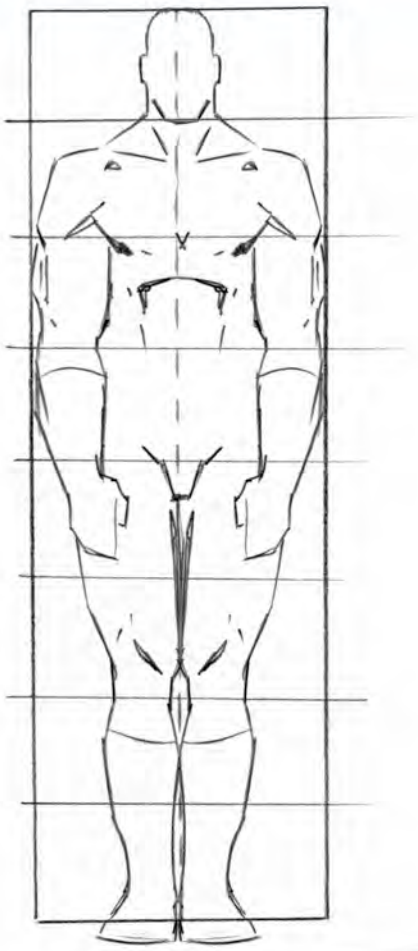


O ponto de fuga causa o efeito da perspectiva. Uma vez demarcado, basta direcionar as fugantes para onde quiser, mas devem estar sempre fixas no ponto de fuga que pode ser localizado na linha do horizonte.

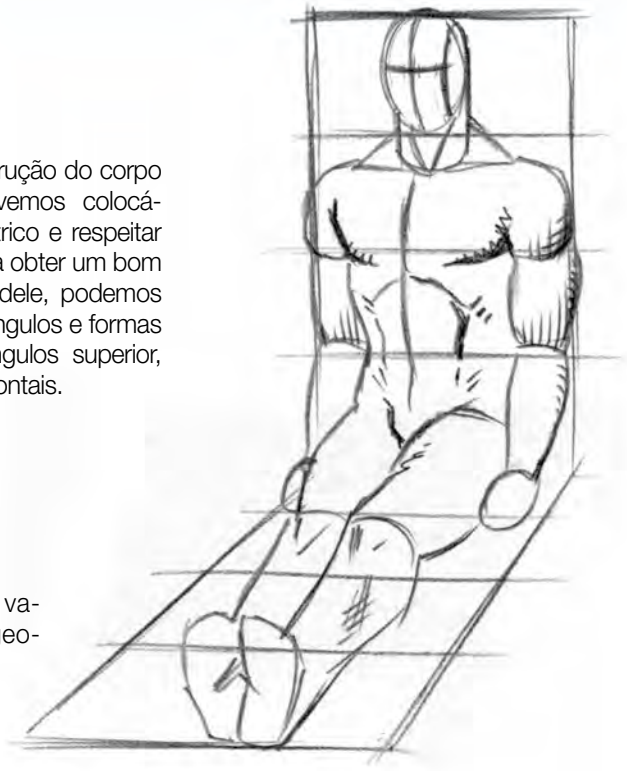
Faça a construção do herói, respeitando sua proporção, encaixando-o na perspectiva e seguindo as regras e os limites das linhas fugantes.



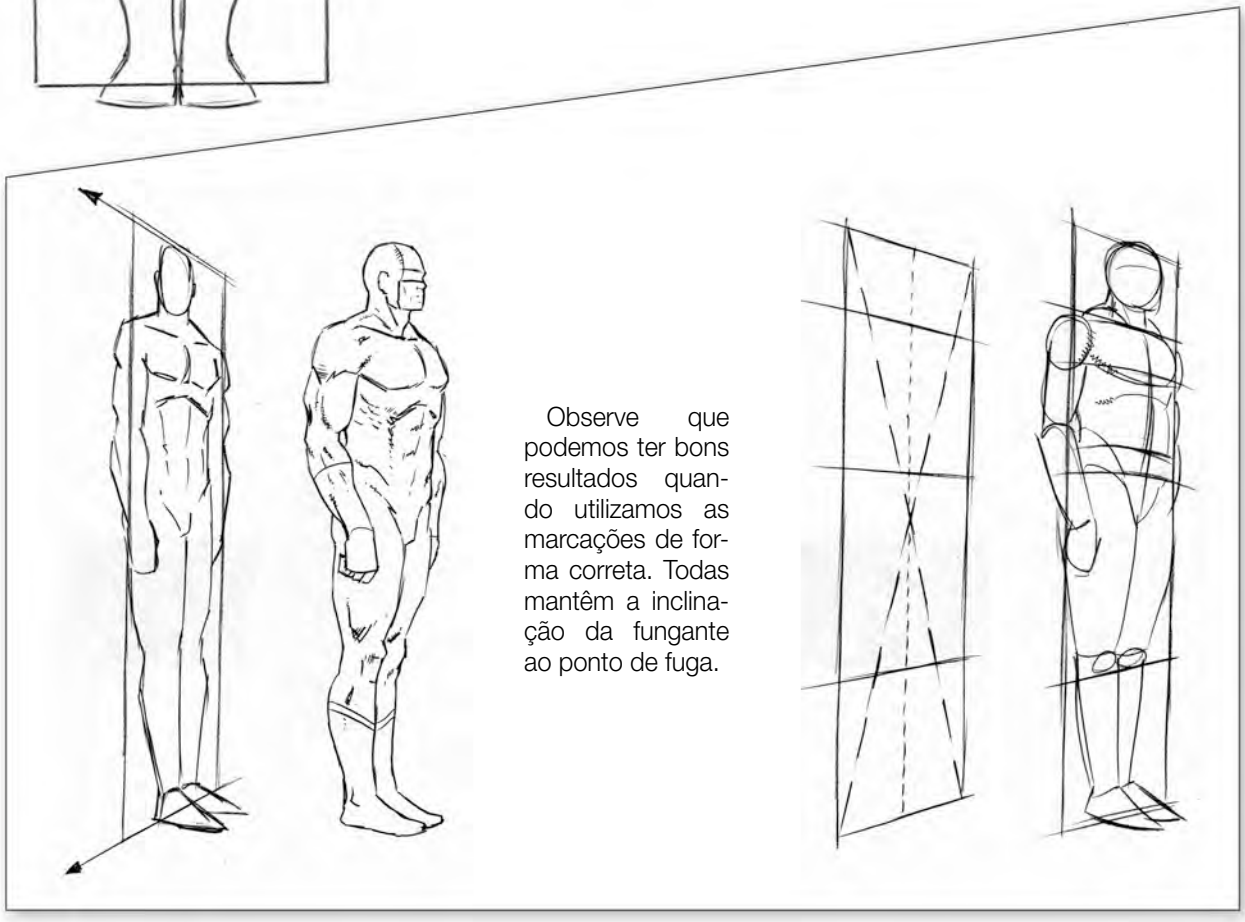
Uma forma é fazer a figura geométrica e encaixar uma figura humana dentro dela. Mantenha a proporção da figura, mesmo dentro da forma retangular.



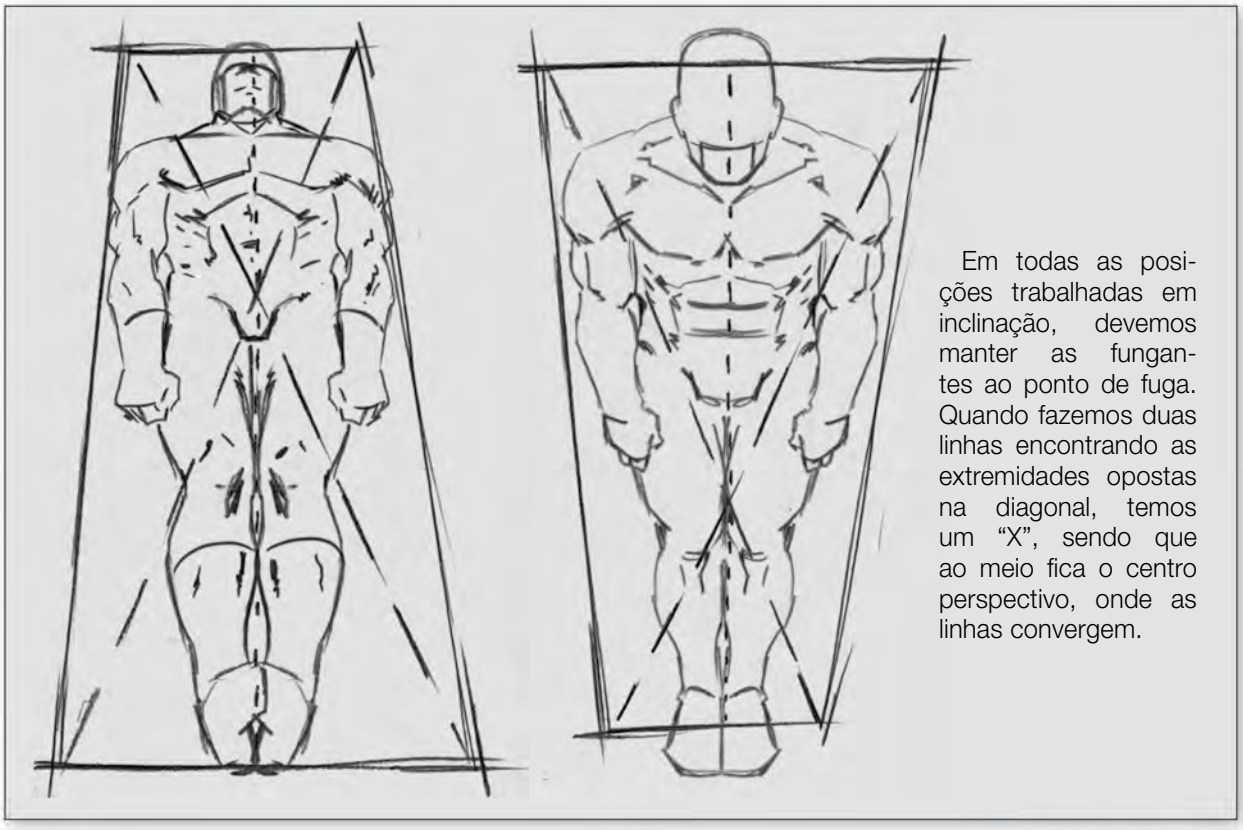
Para iniciar a construção do corpo em perspectiva, devemos colocá-lo em plano geométrico e respeitar suas proporções para obter um bom resultado. Por meio dele, podemos observar diferentes ângulos e formas para o corpo, com ângulos superior, inferior e planos horizontais.



Treine posições variadas em formas geométricas inclinadas.

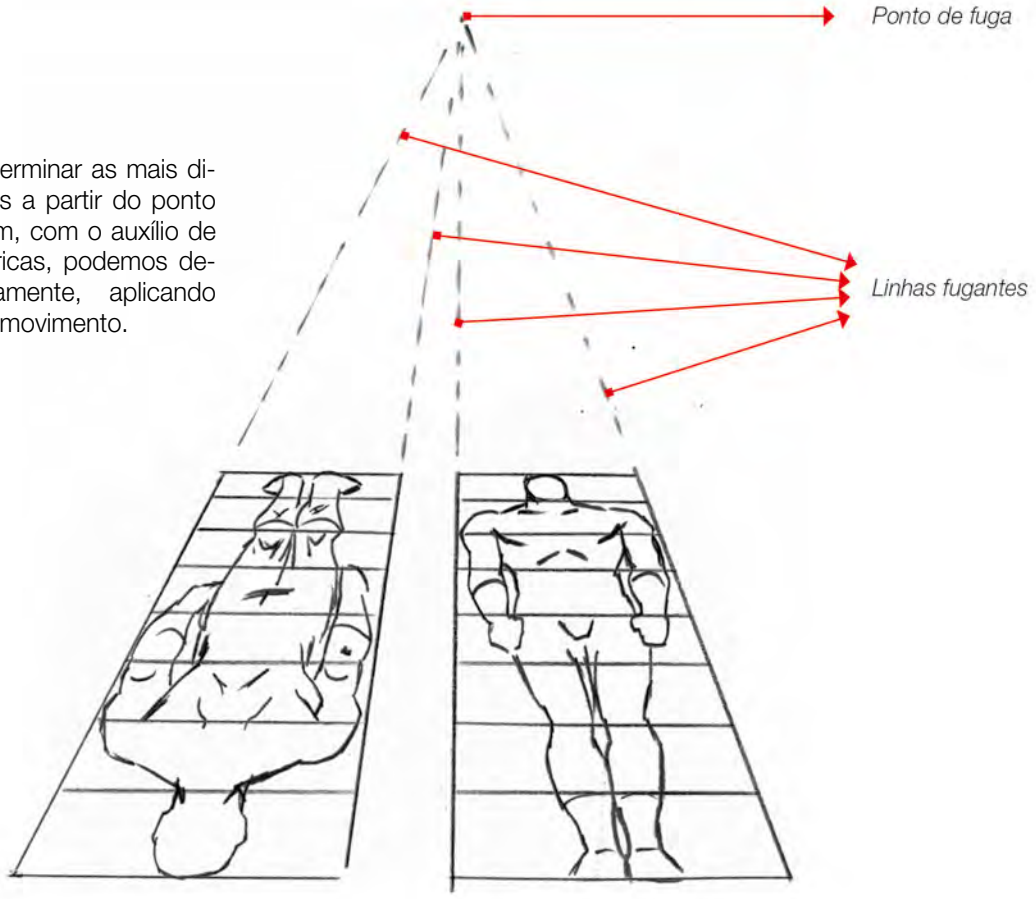


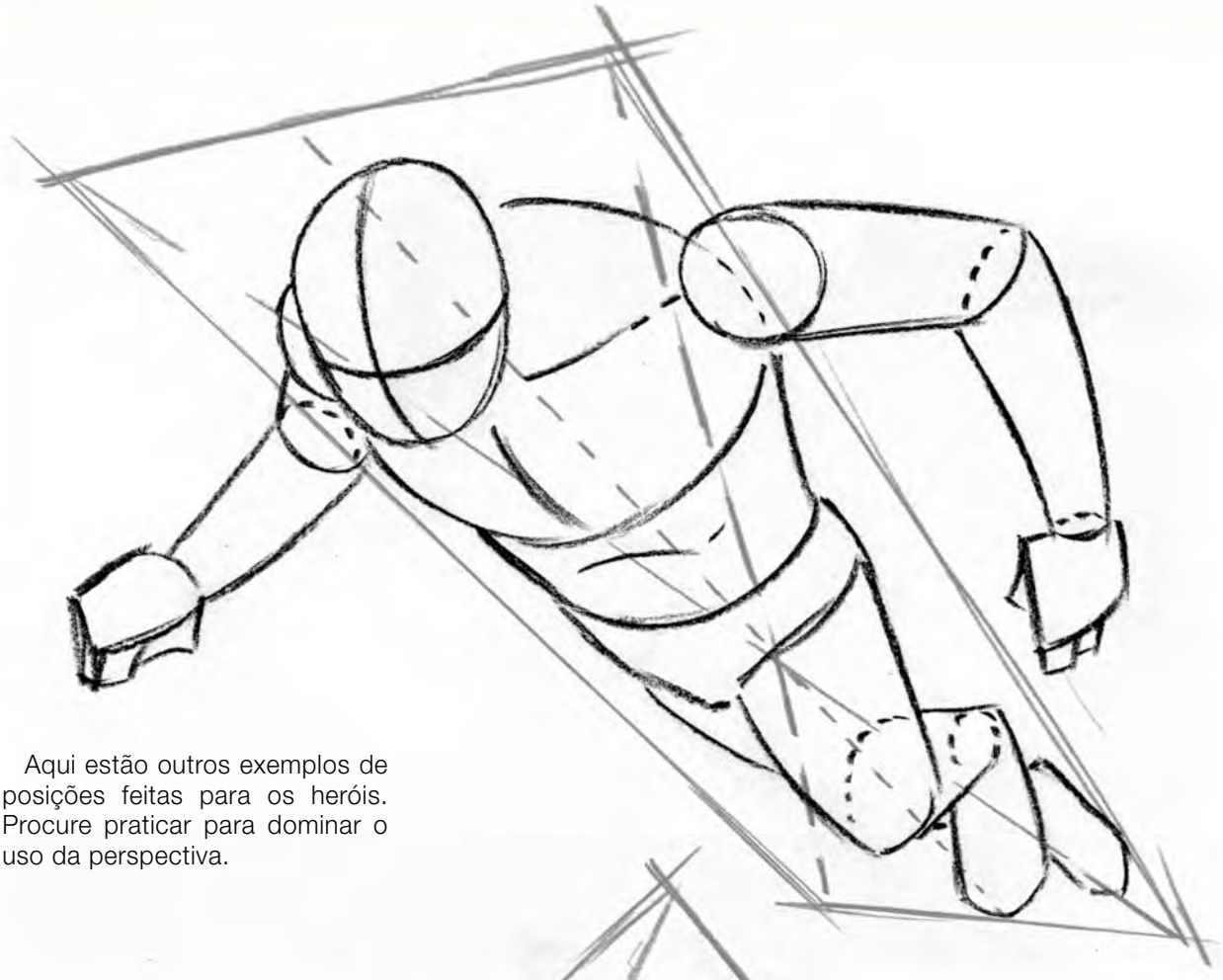
Observe que podemos ter bons resultados quando utilizamos as marcações de forma correta. Todas mantêm a inclinação da fungante ao ponto de fuga.



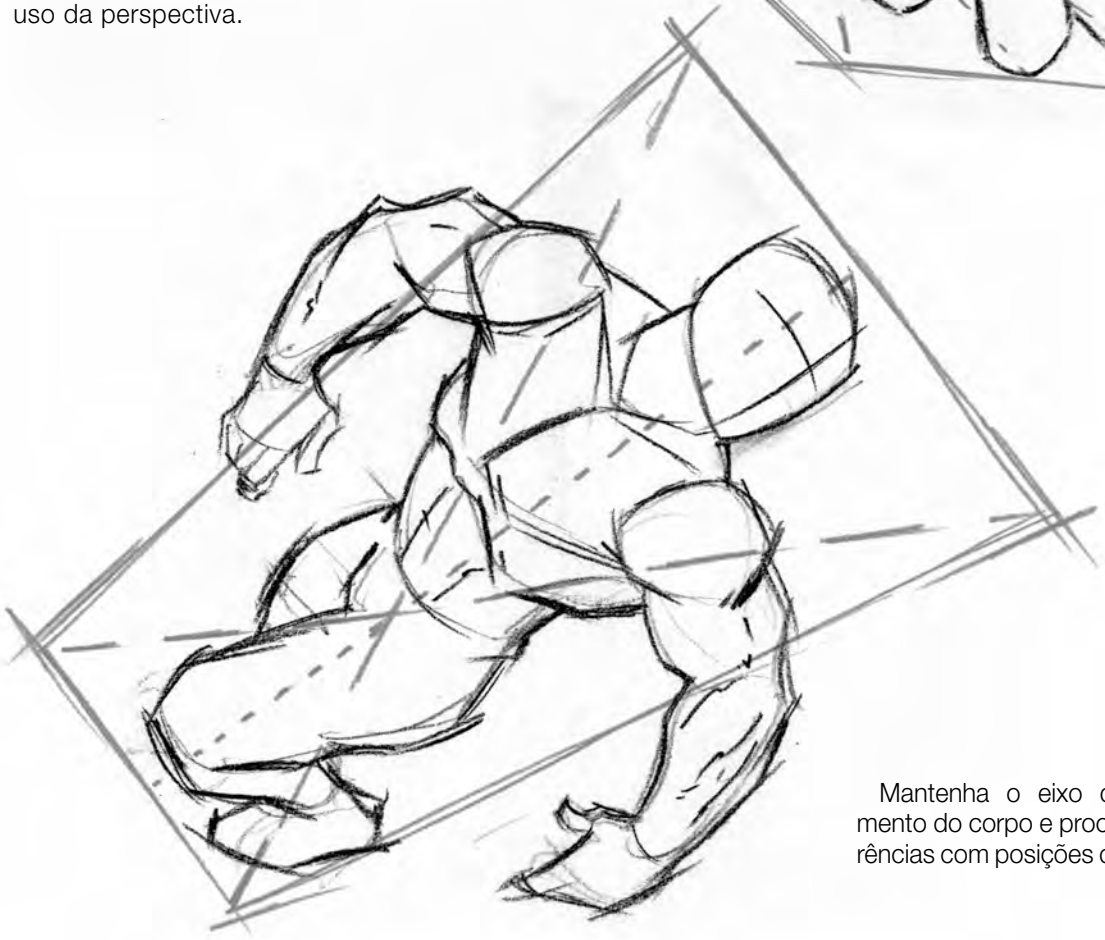
Em todas as posições trabalhadas em inclinação, devemos manter as fungantes ao ponto de fuga. Quando fazemos duas linhas encontrando as extremidades opostas na diagonal, temos um "X", sendo que ao meio fica o centro perspectivo, onde as linhas convergem.

Podemos determinar as mais diversas variações a partir do ponto de fuga e, assim, com o auxílio de figuras geométricas, podemos desenhar corretamente, aplicando profundidade e movimento.



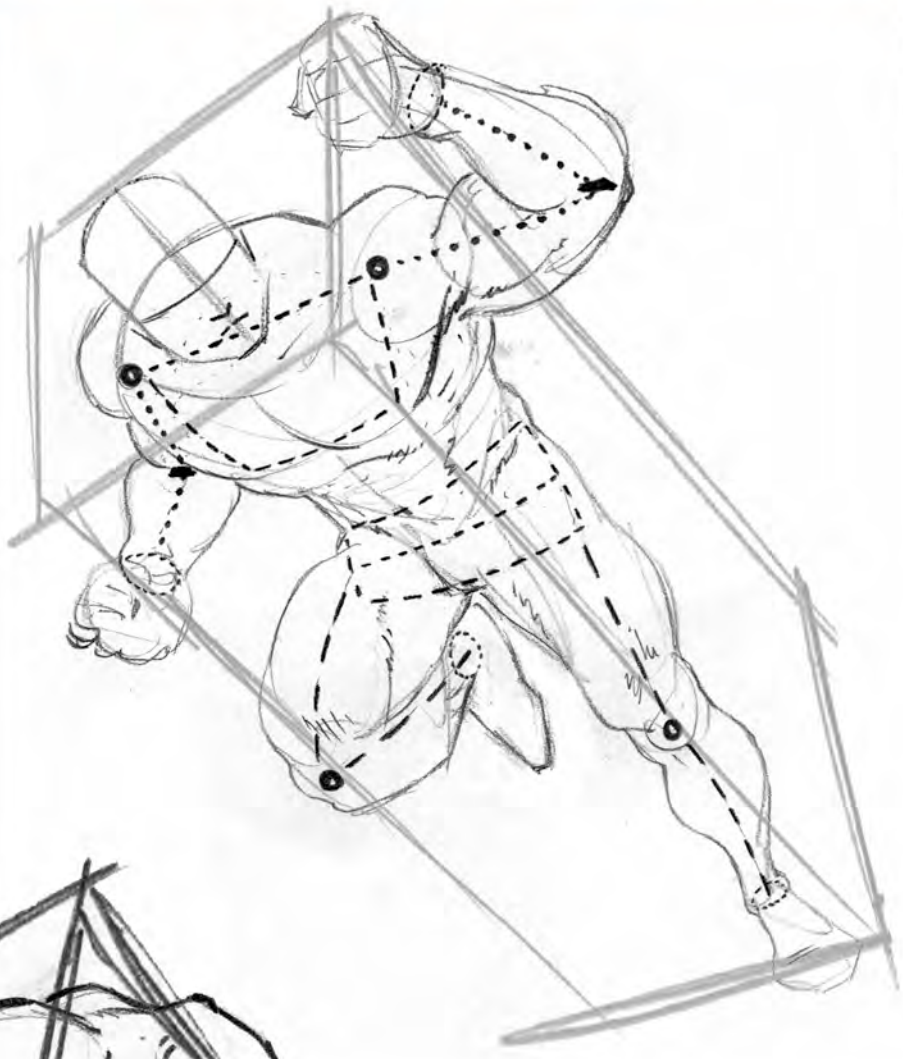


Aqui estão outros exemplos de posições feitas para os heróis. Procure praticar para dominar o uso da perspectiva.

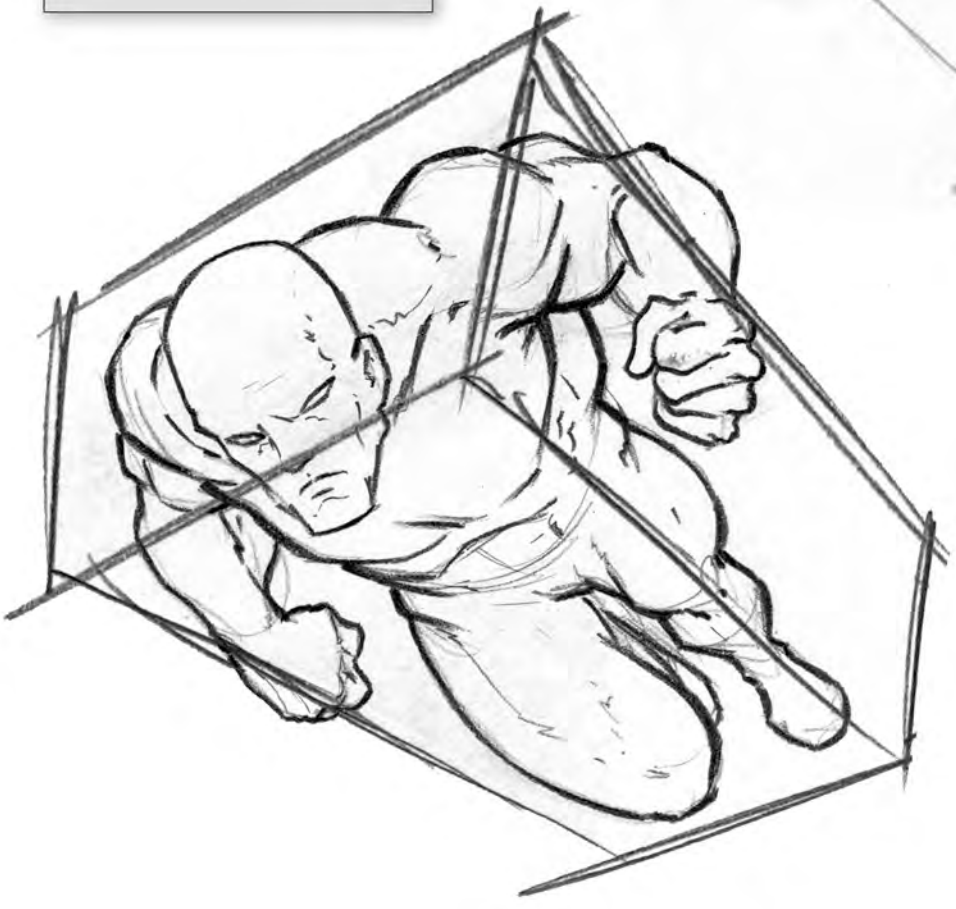


Mantenha o eixo de direcionamento do corpo e procure usar referências com posições diversificadas.

A perspectiva sempre está presente no que desenhamos. Veja as marcações em uma posição simples.

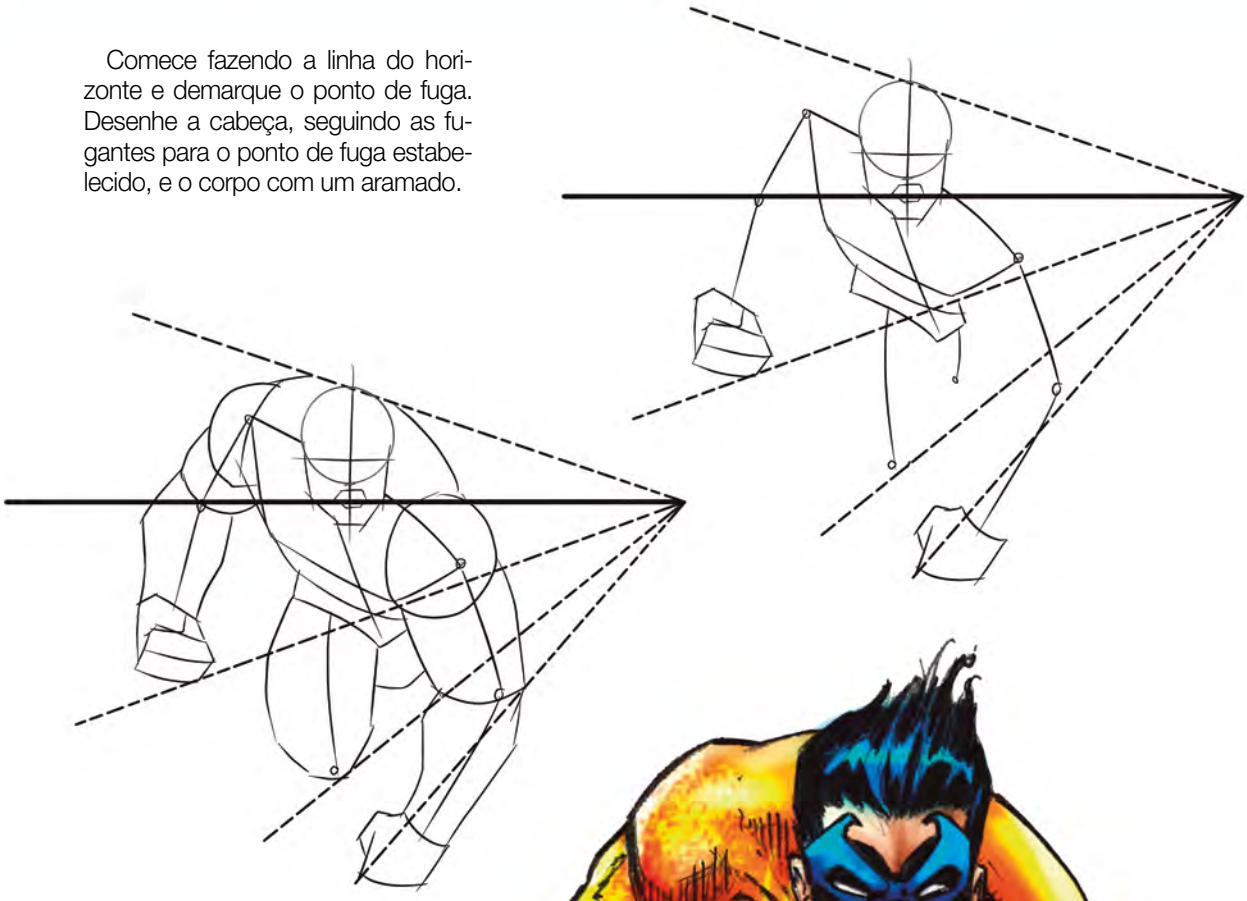


Sempre procure marcar o esquema do aramado para facilitar o estudo da perspectiva. Pratique esboços suaves e rápidos.



Observar a postura das pernas ajuda a indicar se o corpo está em perspectiva.

Comece fazendo a linha do horizonte e demarque o ponto de fuga. Desenhe a cabeça, seguindo as fugantes para o ponto de fuga estabelecido, e o corpo com um aramado.



Usando o aramado como base, faça os volumes. Dessa maneira, você terá os espaço em o herói vai ocupar.

Defina a figura do herói e faça todos os detalhes para ter um bom resultado. Neste exemplo, temos a figura colorida finalizada.

Acessórios, uniformes e finalização

Máscara

A máscara dá uma aparência única e misteriosa ao herói e, em alguns casos, além de ser uma proteção para a cabeça, é utilizada para esconder sua verdadeira identidade. Existem muitos modelos.

Máscara que cobre completamente o rosto

Este modelo é semelhante ao anterior, mas a região da boca fica aberta.

Esta versão tem os cabelos e a boca descobertos

O modelo muito conhecido, onde apenas a região dos olhos são cobertos.

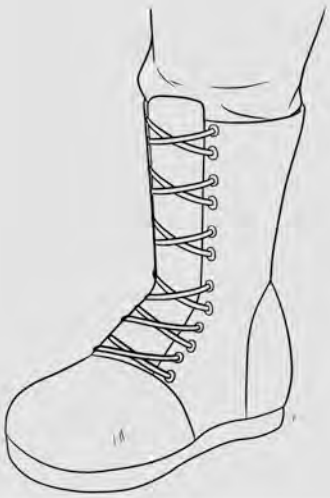
Exemplos de máscaras:

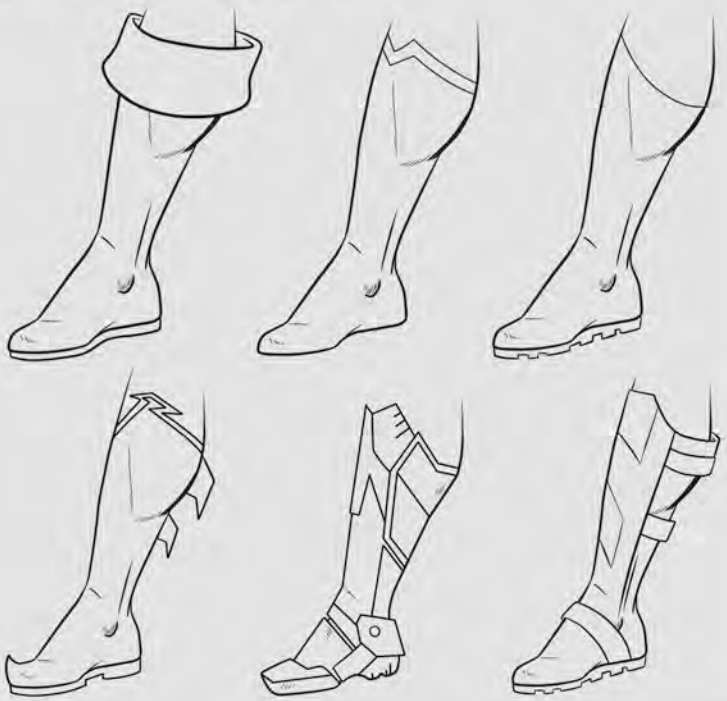
Luvas

As Luvas são um item muito usado pelos heróis, pois, além de proteger suas mãos, também podem ter alguns truques, como disparar poderes especiais. Elas sempre combinam com o uniforme do personagem e têm detalhes diferenciados que as tornam únicas.

Botas

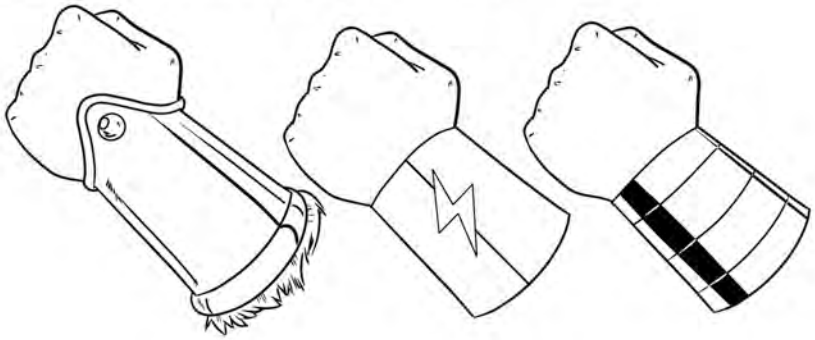
Os tipos de botas são muito variados. Assim como as luvas, combinam com o uniforme do herói e também podem ter armas ou servirem como foguetes.

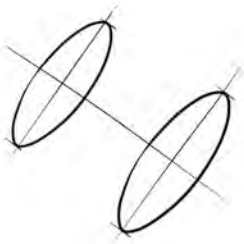




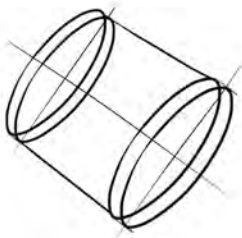
Bracelete

O bracelete também é um acessório muito utilizando por alguns heróis e pode ter poderes especiais ou servir para que ele lance energias. Também combina com todo o uniforme, sendo que pode ser destacado em suas combinações de roupas.

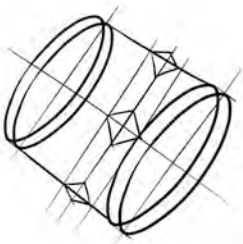




Passo 1 - Faça elipses de diferentes tamanhos e passe uma linha de eixo no centro, interligando-as.



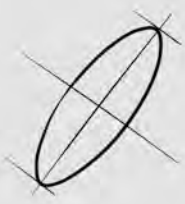
Passo 2 - Faça outra elipse conforme a referência e ligue as extremidades.



Passo 3 - Adicione os detalhes e apague as linhas de construção, finalizando a figura.

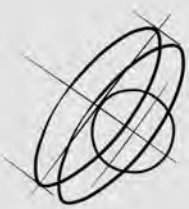
Anéis

O anel pode ser a principal fonte de poder em determinados personagens e suas formas não variam muito, mas a pedra pode ser diferenciada.



Passo 1 - Comece fazendo uma elipse e marcando o centro.

Passo 2 - Desenhe outra elipse paralela, de maneira a dar espessura.



Passo 3 - Partindo do centro, desenhe um círculo e defina o tipo de joia, bem como seus detalhes.

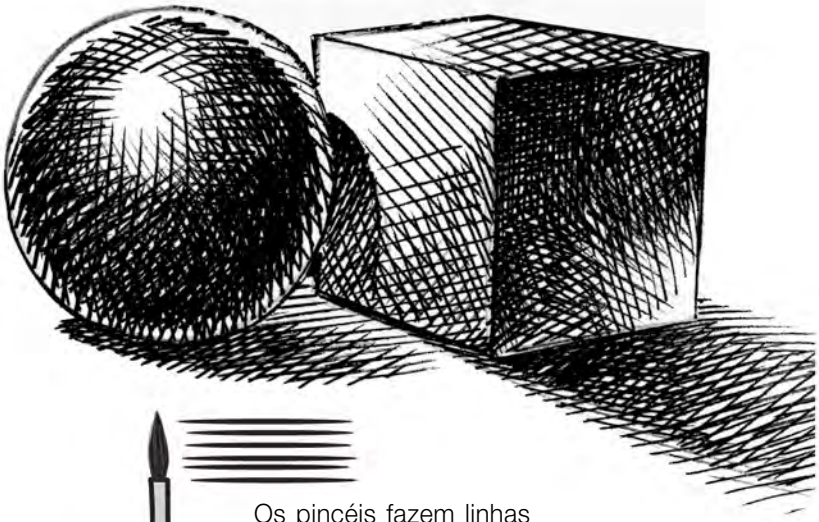
Uniforme e capa

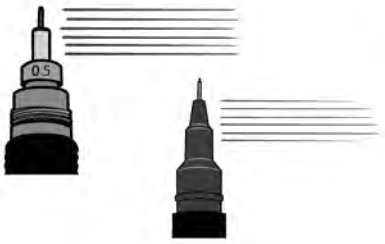
Os uniformes dos heróis são geralmente feitos de tecidos especiais e, muitas vezes, têm poderes. Costumam ser bem justos, definindo toda a musculatura do corpo. Cada uniforme é único e tem suas características como capas etc.

A capa é fixada e dificilmente se solta da roupa.
A vestimenta total sempre é bem justa e muito resistente.
As capas são bem diferenciadas.

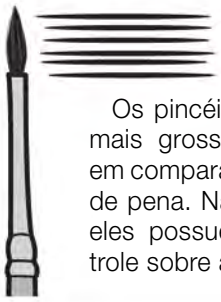
Dicas de arte final

A arte final é muito importante para as HQs, pois dão um acabamento melhor e reforçam os traços. Existem muitas formas de fazer arte final e uma variedade de materiais.

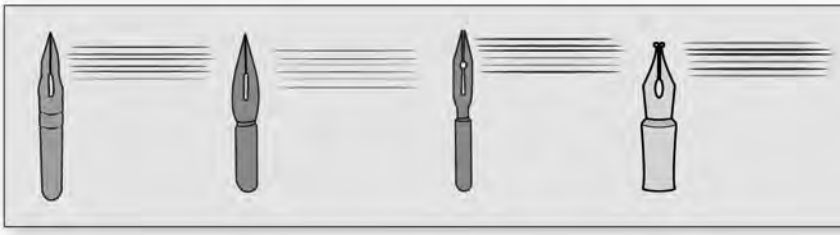




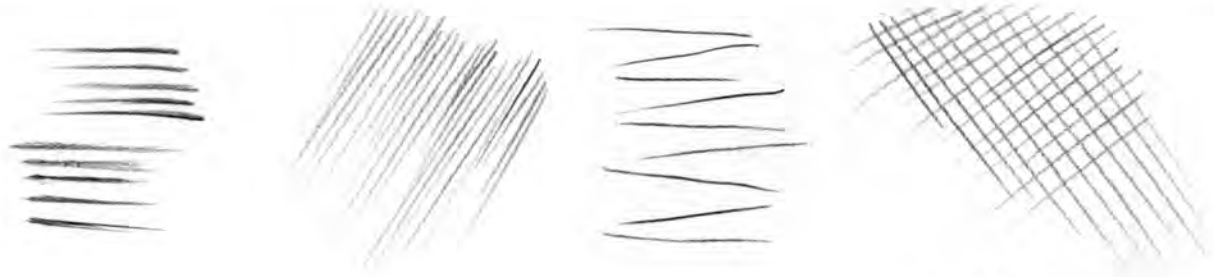
As canetas nanquim são mais precisas e, portanto, ideais para fazer detalhes no desenho. Para engrossar o traço ou criar variações, é preciso passar mais de uma vez sobre o traço.



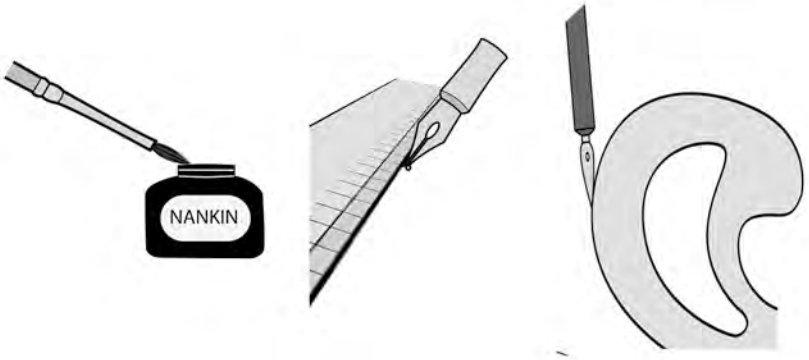
Os pincéis fazem linhas mais grossas e suaves em comparação aos bicos de pena. Na arte finalista, eles possuem mais controle sobre a intensidade.



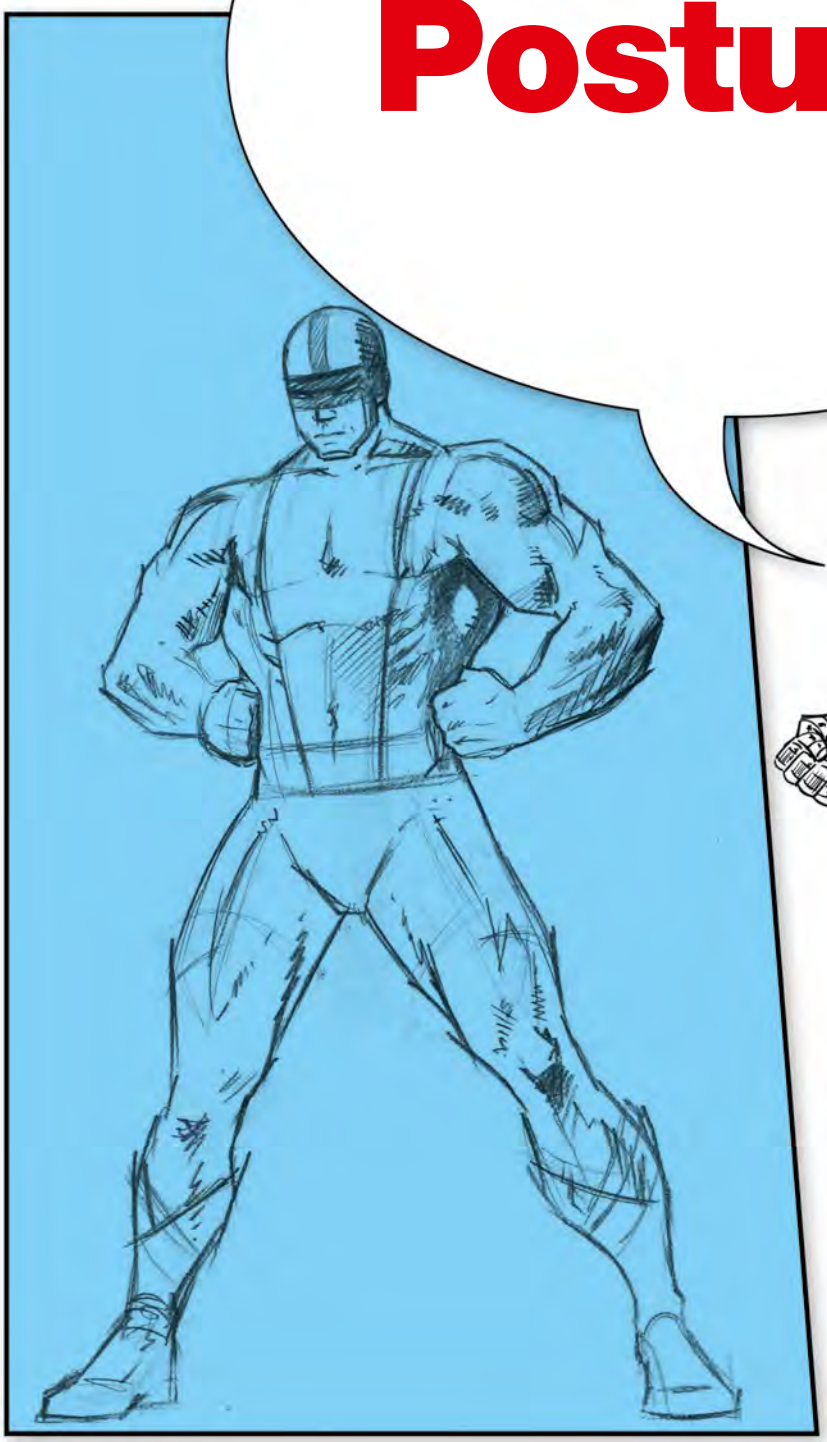
Com relação aos bicos de pena, é importante saber que, quanto maior a ponta, maior será sua flexibilidade e mais grossa será a linha produzida.

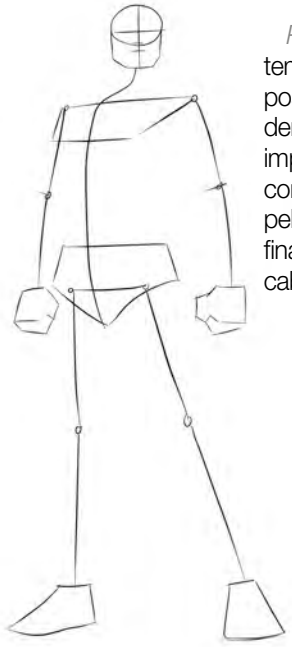


Além do principal, a tinta nanquim preta, as réguas, os gabaritos e a curva francesa são muito importantes para auxiliar na finalização de linhas durante o processo de arte final. Com a curva francesa é possível dar o acabamento nas linhas curvadas; já com o gabarito, podemos fazer os círculos. A régua é utilizada para finalizar grandes áreas retas.

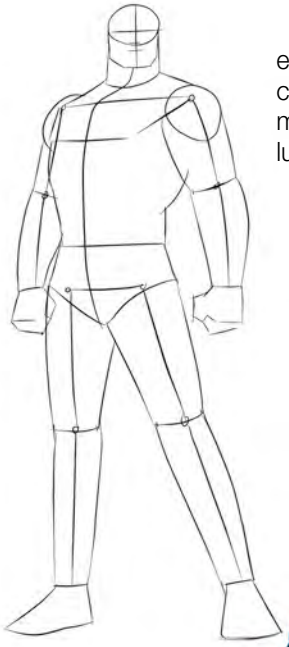


Posturas





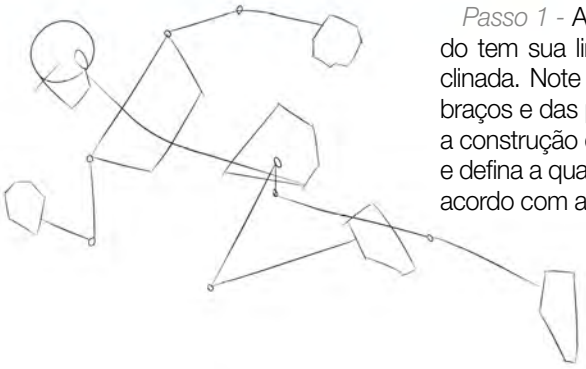
Passo 1 - Aqui temos uma clássica posição de herói, demonstrando sua imponência. Inicie a construção da figura pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de altura.



Passo 2 - Preencha os espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.

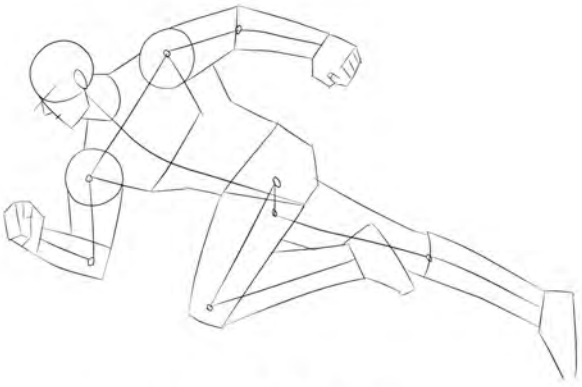
Passo 3 - Defina os elementos do rosto e a musculatura.

Passo 4 - Apague as linhas desnecessárias e faça o uniformes. Aplique a luz e sombra. Veja, ao lado, um exemplo de herói colorido.



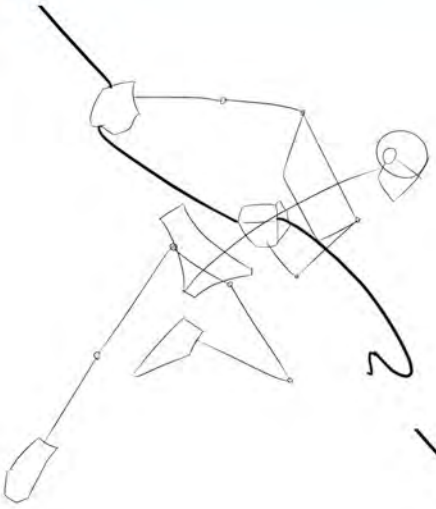
Passo 1 - A figura do herói correndo tem sua linha de eixo central inclinada. Note o posicionamento dos braços e das pernas, então, comece a construção da figura pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de acordo com a posição e sua altura.

Passo 2 - Preencha os espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.



Passo 3 - Faça os elementos do rosto e os músculos de acordo com a posição e o movimento.

Passo 4 - Agora, apague tudo o que é desnecessário ao traço do desenho e faça o uniforme. Aplique luz e sombra. Veja como o desenho fica colorido.

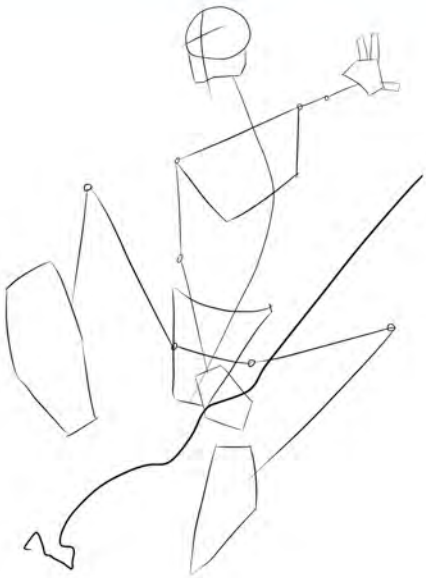


Passo 1 - Observe que, nessa posição, em que o personagem está com uma corda, a inclinação é parecida com a posição de corrida. Use o mesmo processo, iniciando a construção da figura pelo aramado e definindo a quantidade de cabeças de altura.

Passo 2 - O preenchimento dos espaços com figuras geométricas é muito importante para dar o volume necessário ao desenho.

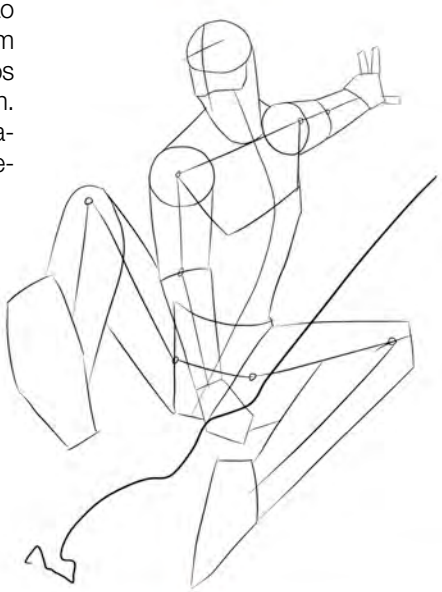
Passo 3 - Defina os elementos do rosto e toda a musculatura de acordo com a posição do personagem.

Passo 4 - Deixe apenas as linhas necessárias ao desenho e faça o uniforme. Então, aplique luz e sombra. Ao lado, temos um exemplo do herói colorido.



Passo 1 - Nesta posição, temos uma inclinação no tronco, devido ao movimento. Observe que existem distorções nas pernas e nos braços com o movimento do personagem. Faça a construção da figura pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de altura.

Passo 2 - Os volumes são feitos com figuras geométricas, conforme os exemplos anteriores.



Passo 3 - Observe os ângulos de rosto e corpo. Depois, defina os movimentos finais e os músculos.

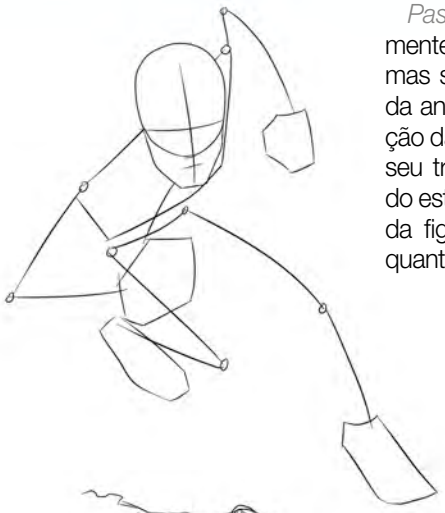
Passo 4 - Faça o uniforme e aplique luz e sombra. Veja como seria o herói colorido.

Passo 1 - Note as distorções na figura: um braço está projetado para frente e o corpo do personagem acompanha o movimento. Observe que as pernas parecem menores. Com base nisso, inicie a construção da figura pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de altura.

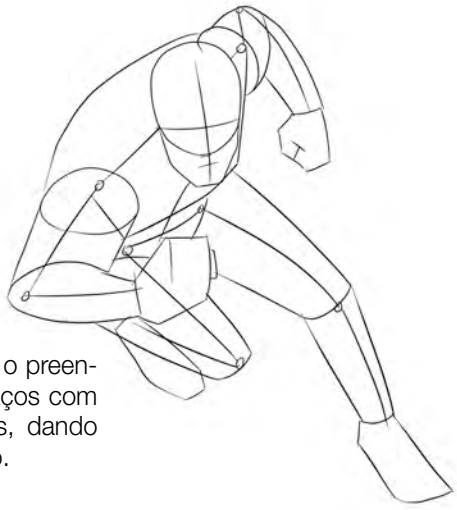
Passo 2 - Preencha os espaços com figuras geométricas, dando o volume necessário ao personagem.

Passo 3 - Faça todos os elementos do rosto e a musculatura.

Passo 4 - Apague as linhas desnecessárias, faça o uniforme e aplique luz e sombra.



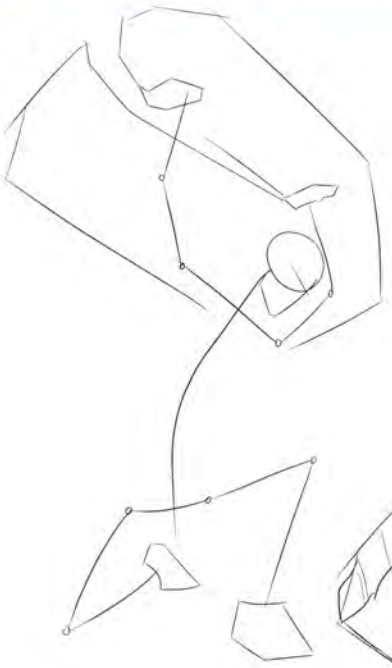
Passo 1 - Aqui, temos, novamente, um personagem correndo, mas sua posição é bem diferente da anterior, pois existe uma projeção da cabeça à frente, sendo que seu tronco acompanha, parecendo estar menor. Faça a construção da figura pelo aramado e defina quantidade de cabeças de altura.



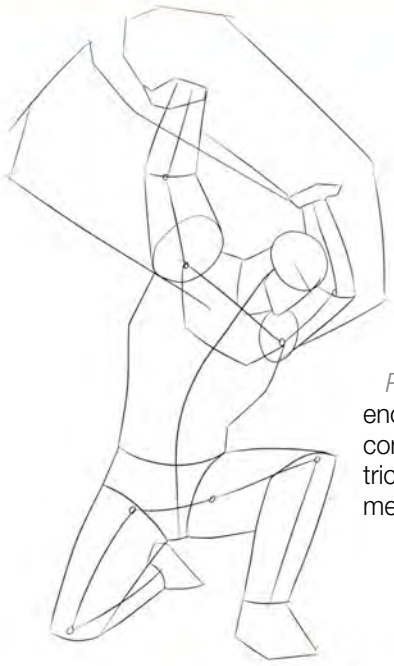
Passo 2 - Defina o preenchimento dos espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.

Passo 3 - Veja os volumes e aplique os elementos do rosto e a musculatura.

Passo 4 - Apague as linhas desnecessárias, faça o uniforme e aplique luz e sombra. O herói colorido tem um destaque maior.



Passo 1 - Observe a posição e como está a linha de eixo do corpo neste exemplo. Comece a construção da figura pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de altura. Não se esqueça de demarcar o objeto que ele segura.

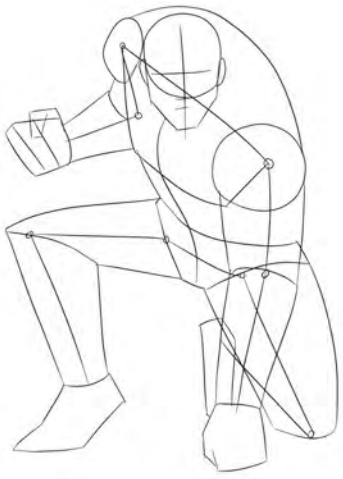


Passo 2 - Preencha os espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.

Passo 3 - Defina os elementos do rosto, a musculatura e o objeto.

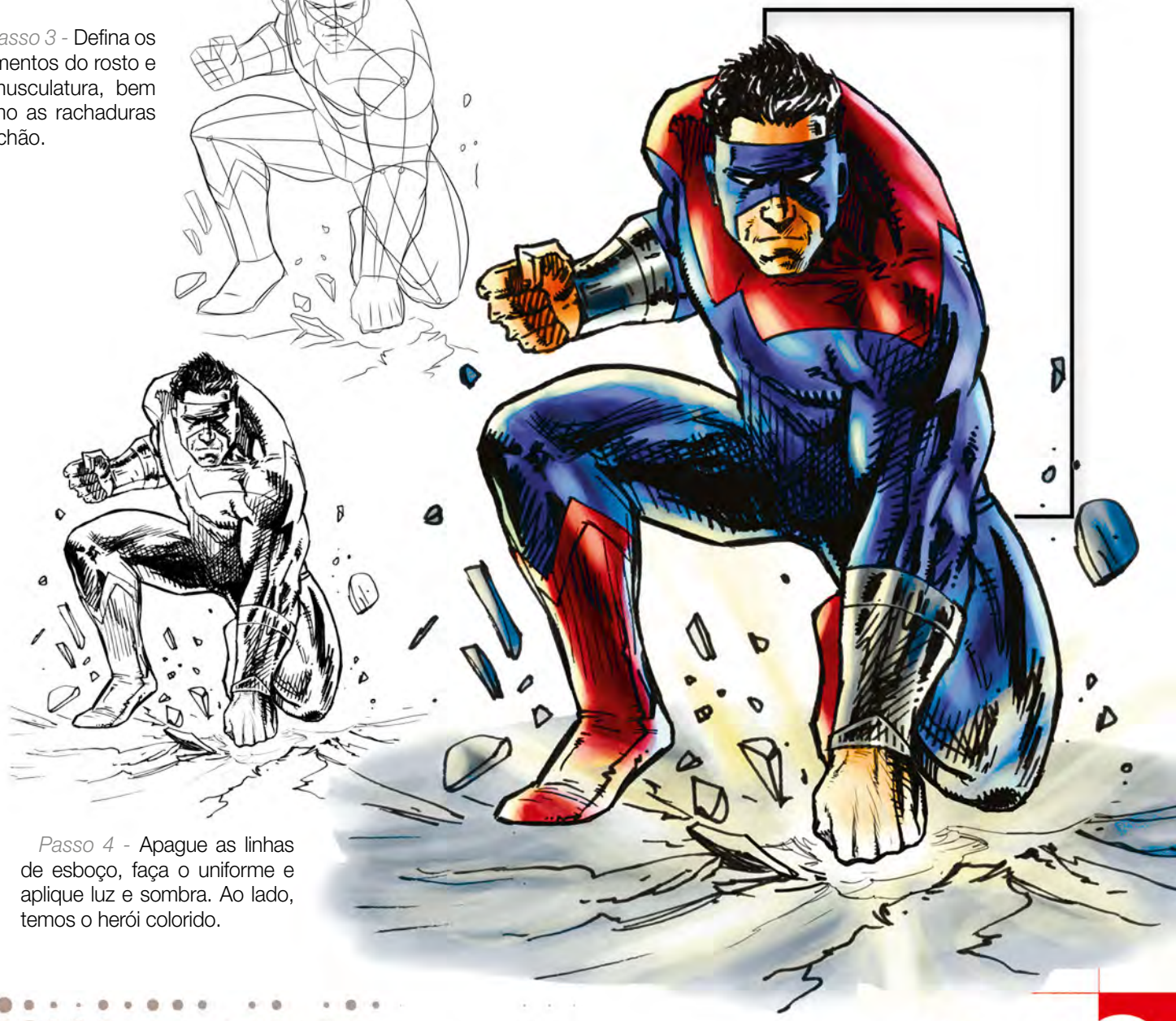
Passo 4 - Agora é só apagar as linhas desnecessárias, fazer o uniforme e aplicar luz e sombra. Observe ao lado o herói colorido.

Passo 1 - Neste herói, temos a cabeça bem definida. A parte do ombro e o braço ao lado esquerdo ficam menores. Suas pernas também têm uma distorção por estarem em um posição agachada. Inicie a construção da figura pelo aramado. Depois, defina a quantidade de cabeças de altura.

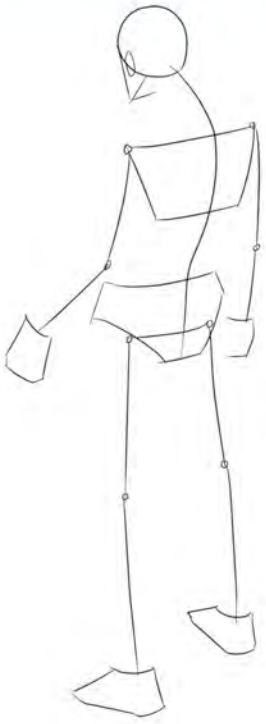


Passo 2 - Faça o preenchimento dos espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.

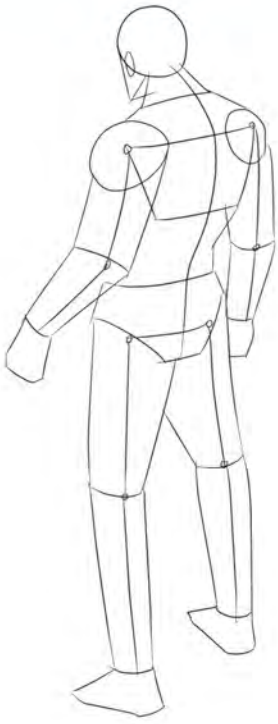
Passo 3 - Defina os elementos do rosto e a musculatura, bem como as rachaduras do chão.



Passo 4 - Apague as linhas de esboço, faça o uniforme e aplique luz e sombra. Ao lado, temos o herói colorido.



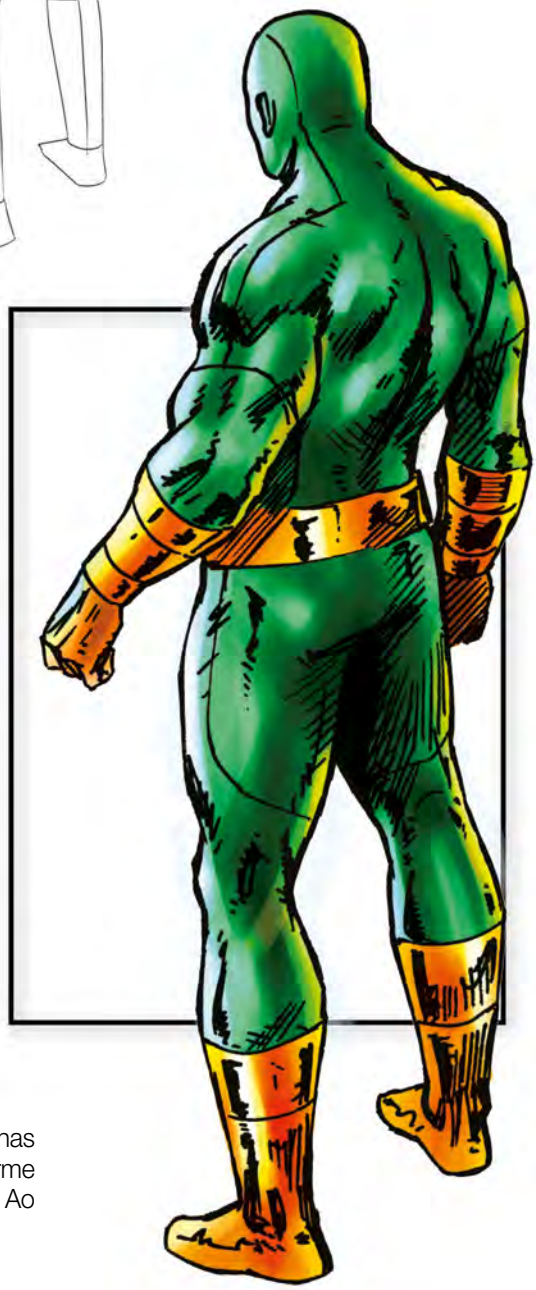
Passo 1 - Nesta posição, podemos ver toda a musculatura das costas. Note que o personagem tem um ângulo. Siga os mesmos passos para desenhar, iniciando a construção da figura pelo aramado e definindo a quantidade de cabeças de altura.



Passo 2 - Preencha os espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.

Passo 3 - Defina todos os detalhes e a musculatura.

Passo 4 - Apague as linhas de construção, faça o uniforme e aplique a luz e sombra. Ao lado está o herói colorido.

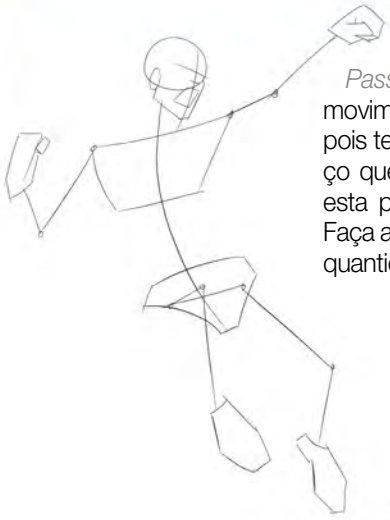


Passo 1 - Agora, vamos trabalhar dois personagens em uma cena de ação, onde ocorre um soco certeiro. Veja as linhas de eixo como acompanham os movimentos dos personagens, bem como a projeção do braço para cima e a cabeça do outro acompanhando o movimento e dando sentido ao impacto. Inicie a construção da figura pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de altura e a relação entre os personagens.

Passo 2 - Preencha os espaços das figuras geométricas, dando os devidos volumes e procurando manter a proporção entre elas.

Passo 3 - Nesta fase, defina todos os detalhes e a musculatura dos personagens.

Passo 4 - Defina o desenho e apague as linhas de construção. Faça o uniforme e aplique luz e sombra. Veja como ficaram coloridos.



Passo 1 - A construção da figura em um movimento de soco deve ser observada, pois tem um destaque especial para o braço que está aplicando o golpe. Note que esta posição tem distorções nas pernas. Faça a construção pelo aramado e defina a quantidade de cabeças de altura.

Passo 2 - Preencha os espaços com figuras geométricas, dando volume ao desenho.

Passo 3 - Defina os elementos do rosto e a musculatura.

Passo 4 - Apague todas as linhas desnecessárias, faça o uniforme e aplique luz e sombra. Ao lado, temos o herói colorido.